MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
平成3年6月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第6号通巻58号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

June.1991 No.58
6
500 yen



これで出しぬけ！超絶大攻略
ラッドモビール
出たな!!ツインビー
雷牙

大特集
一発逆転！
ストリートファイターII
キャラ別完全攻略

NEW GAME CHAMP
ガンフォース
ニンジャキッズ
ゴルフィングレイツ
スーパーバレー'91
ローリングサンダー2
ハットトリックヒーロー
HIT THE ICE
栄光の甲子園
ゆうゆのクイズでGO!GO!
TEKI・PAKI
[illegible]

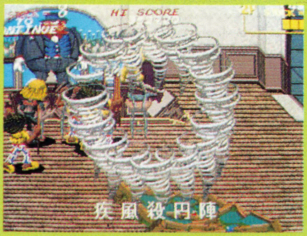
ゲームつくろうぜ!!④ GOD鈴木
平成基板 岩窟王①
新連載 ゲーム上達講座
50号記念大大アンケート結果発表

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

忍ばない、影に生きない4人のニンジャ。

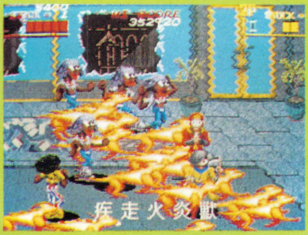
ヘンテコな個性と忍法を持つ愛すべき4人の忍者人形。平和のための大暴れは、もう止まらない。

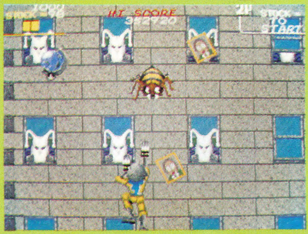




悪魔によって、人形世界の平和が破られた！立ち上がったのは、元忍者の人形師によってつくられた4人の忍者人形。それぞれの武器と忍法を駆使して、群がる敵をぶっつぶせ。●8方向2ボタン。片側2Pダブルコンパネ。1～4人プレイ、途中参加可能●奥行きのある画面空間●自由自在な動きを追求した、高いアクション度●ボタン連打により特殊攻撃やジャンプに変化をつけることが可能●ストックすると忍法の威力があがる巻物、生命力が回復するカンヅメやワイン、無敵になる宝玉など多彩なアイテム●悪魔を倒し、平和を取り戻すため、最後まで頑張れ！





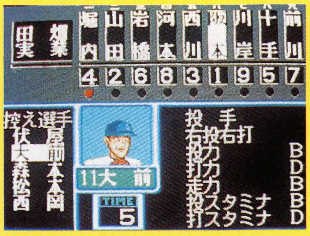


THE NINJA KIDS™

ニンジャキッズ

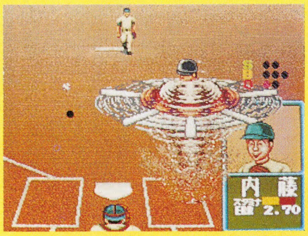
©TAITO CORP. 1990

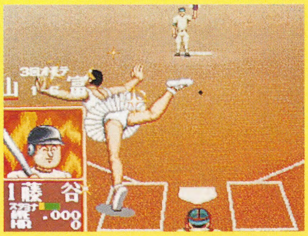




© TAITO CORP. 1990

嗚呼栄光の甲子園™







北海道から沖縄まで、全13校のなかから1校をセレクトしてスタート。気迫が一気に燃え上がる「根性ボタン」の力も借りて、見事残り3試合を勝ち抜いてくれ●2人同時プレイ可能●打撃：あらかじめ根性ボタンを押すのがポイント。バント、スクイズなどの打ちわけ可能●走塁：次の塁を越えて走りつづけたり、盗塁・帰塁時の速度アップ可能●投球：根性ボタンの併用で球のスピードアップと変化球のキレを良くすることができる●守備：8方向レバーで操作。ただし、1、2、3塁は、自動的にベースカバーが行われる●スタミナ残量に気をつけて、優勝を目指せ。

根性なんて、ボタン1つで、燃え上がる。

ベスト8が出揃って、甲子園は、ついに準々決勝だ。力の限り投げて打って、優勝旗を手に入れろ!

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888



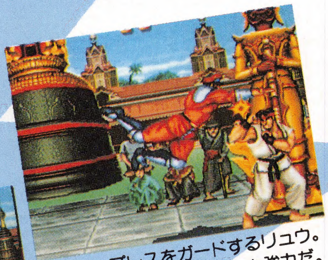


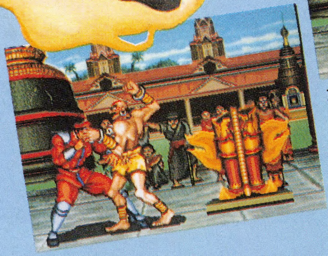
ベガ（タイ）

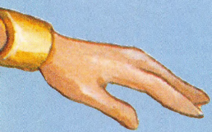
カラーイラスト

最強の四天王現る！

キミを待ち受ける壮絶なる闘い!!







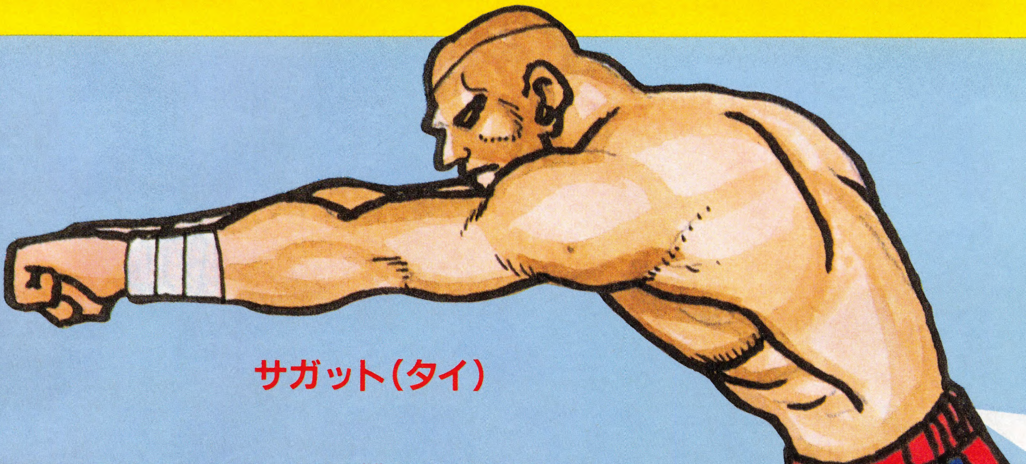
いったい彼は何者なのか？どこにいるのか？格闘家を目指すものとしては志は同じだが、彼は方法を誤った。悪のオーラに身を包み、憎しみの拳で攻めてくる。自ら最強を名のり、格闘王の名をほしいままにしている。
必殺技…サイコクラッシャーアタック

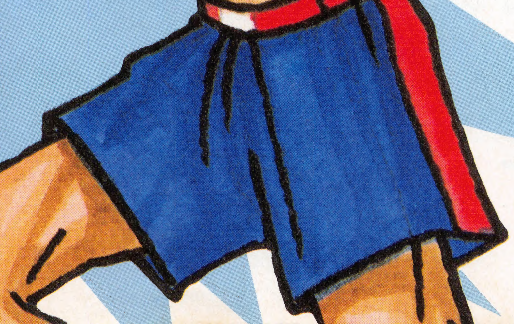
ボディープレスをガードするリュウ。ベガの攻撃法は多彩、しかも強力だ。

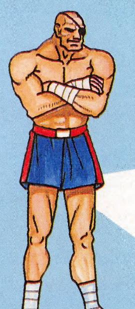
ベガを折檻するダルシム。このシーンはめずらしい!?

ファイターⅡ

攻略：ゲーメスト・ストリートファイターⅡ研究会
石井ぜんじ
やまかわ悠理
YOU.A
C.LAN
遠藤ちゃら子
図・イラスト：藤原ひさし
カラーイラスト：カプコン開発スタッフ







サガット（タイ）

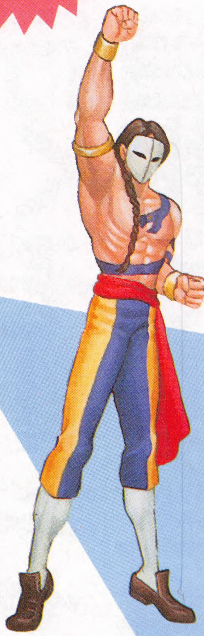
昇龍拳の傷跡は腕に残ったが、久しぶりにさわやかな気持ちで闘えた。今度出会ったときは良きライバルとしてさらに技に磨きをかけてこいよと…。全身を鍛え上げ、対リュウ、ケン戦に備えてタイ式昇龍拳ともいえるタイガーアッパーカットを開発した。
必殺技…タイガーショット、タイガーアッパーカット



鮮やかなともえ投げ。アッパーカットをかわした直後は投げのチャンスだ。



離れると強いサガットもこれでは形なし。

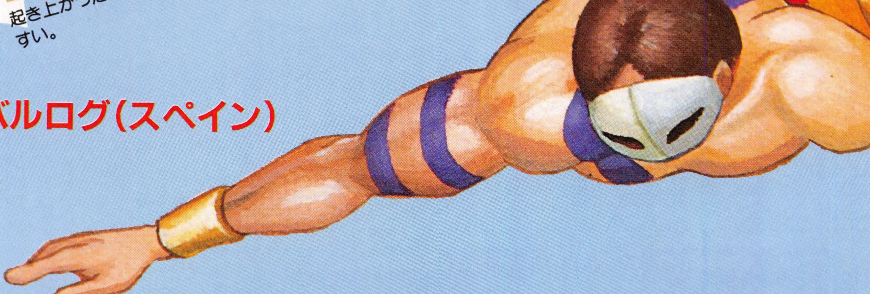




起き上がった直後は大パンチが入りやすい。



「美しい」が口ぐせのバルログも、これでは何も言いかえせまい。



バルログ(スペイン)

天性の素早さに、NINJUTSUをミックスして、人間離れしたスピードと破壊力を生み出した。〝美〟に対して異常な執着があり、美しいもの以外は存在する価値がないと思っている。もちろんそれは、ストリートファイトにおいても例外ではない。

必殺技…フライングバルセロナ・アタック、イズナドロップ

STREET FIGHTER II

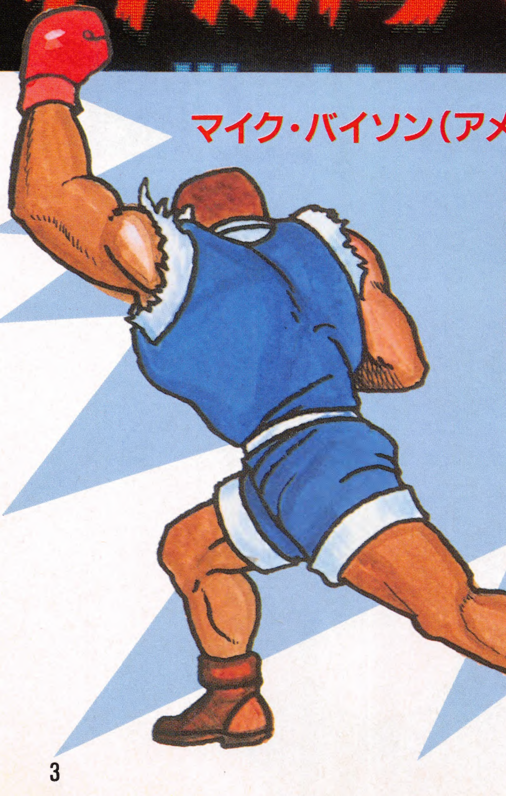
キャラ別完璧大攻略

ストリート

©カプコン

ゲーメストの総力を結集した超話題作「ストリートファイターⅡ」の大特集。カプコン開発スタッフによる気合のカラーイラストとキャラ別完璧攻略の決定版!! こいつを読めば全キャラクリアの栄光はキミのものだ!!

マイク・バイソン(アメリカ)

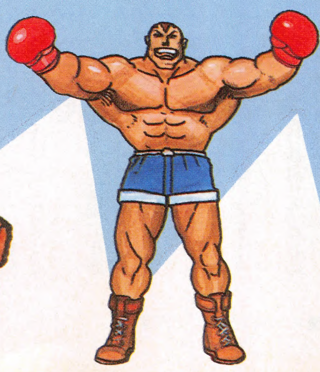




あわれ万事休す。直後ダイナマイトパンチがガイルの顔面を正確に捉えた…。



本田の百裂張り手の前に、バイソン手も足も出ないの図。実はただのザコ?



アメリカンドリームを実現させようと、おのれの拳を武器にラスベガスに殴り込んだ。ケンカ仕込みのボクシングで現在向かうところ敵なしだ。

必殺技…ターンパンチ、ダッシュストレート、ダッシュアッパー

行くぞ!!キャラ別攻略
目指せ!!全キャラクリア

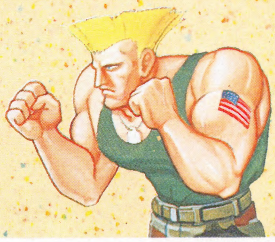
全キャラクターのパターンを完全攻略。いろんなキャラをプレイして、ストリートファイターIIの神髄を極めよう!!

GUILE

おしゃれな軍人
超必殺技サマーソルトキック

ガイル

石井ぜんじ



ガイルの特徴

ガイルの一番の特徴はサマーソルトキックという絶対の必殺技を持っているところだ。跳んでくる敵にはほとんどこのサマーソルトで撃墜でき、とてもパターン化しやすい。

そのため、投げなどの高等テクニックやしっかりとした返し技を使う複雑なパターンを必要としないのでとっつきやすいキャラといえるだろう。

しかし、ただやみくもにサマーソルトを使うだけではいつも勝てるとは限らない。敵をジャンプさせるためのしゃがんだ状態からの中キックが絶大な威力を発揮するのだ。

先月も載せたが、もう一度ガイルの基本パターンの確認からいってみよう。

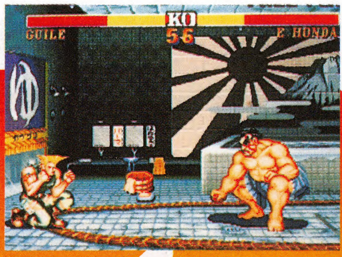
ガイルの基本パターン

まずレバーを左下に入れて防御の姿勢に入る。そして敵が近づいてきたら中のキックボタンで足払いをする。

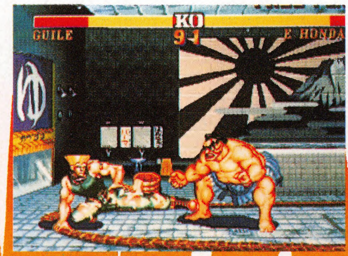
この時、敵がジャンプしてきたらすかさずサマーソルトで撃墜する。レバーを左下に入れて足払いをした直後でもサマーソルトは打てるというのを最大限に利用するのだ。

どんな敵でも空中でガードはできない。

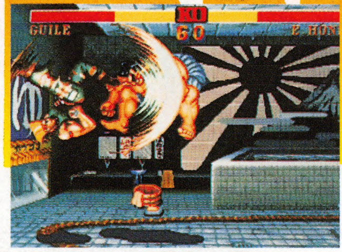
リュウ・本田・ダルシム・ブランカ・バイソン・サガットにこのパターンは特に有効だ。



レバーを左下に入れた防御の構え。これがガイルの基本型だ。



敵が近づいてきたら中のキックボタンで足払い。



敵が足払いをジャンプでよけて突っこんできたら、待ってましたとばかりサマーソルト。

VS ザンギエフ



▼ザンギエフ

まず先月載せたパターンを再び紹介しよう。

立って待ち、近づいてきたら中のキックを立ったまま出す。この時、ザンギエフに中キックが当たらないがガードはするという間合いでキックを出す。

ガードするか回ろうとしたらすかさずしゃがんで同じ中のキックで足払い。これを何度も繰り返し、少しずつザンギエフの体力を減らす。

先月載せたこのパターンは慣れれば確実なのだが、追いこまれたら垂直ジャンプして大のキックでもダメージを与えることができる。また、立ったまま小パンチ連打でも倒せないことはない（ちょっと危険だが）。

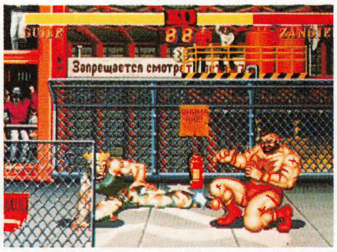
また、始まった瞬間に正面から近づいて投げが決まりやすいのでこれも覚えておこう。



立って構えるとザンギエフは足払いをほとんどしてこない。しゃがんじゃだめ。



かなり遠くの間合いで立ったまま中キック。するとザンギエフは反応する。



中のキックを上に打ったらすぐしゃがんで中の足払い。素早くやろう。

■ケンに対する補足

ケンもザンギエフと同じく、足払いをするのは危険だ。足払いするなら接近したときのみにしよう。

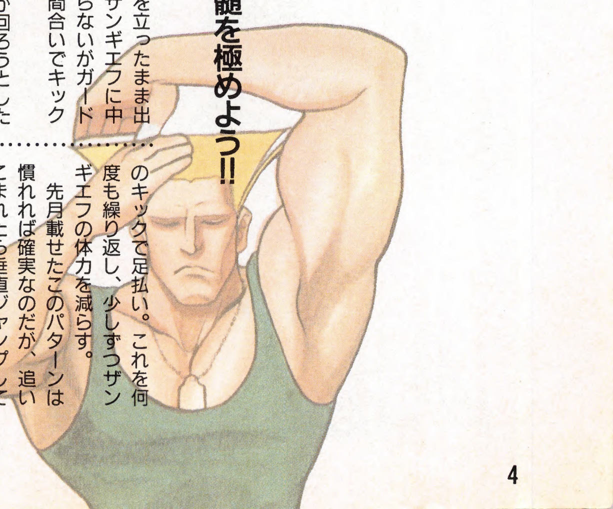
また、ケンの跳びげりを大パンチで迎え撃ち、昇龍拳のスキに投げる春麗で闘うときのようなパターンでも勝てる。無理してサマーソルトを使わなくてもいいのだ。これは好みで決めてほしい。

VS バイソン



▼バイソン

さあ、さっそく四天王の1人、バイソンだ。しかし、基本パターンにあっけなくはまってしまう。まずレバーを左下に入れ、中キック。すると



☆サマーソルト■レバー (下or左下、右下) 少しためる ↑(上) ■キックボタン ↓押す

バイソンがジャンプして突っこんでくるのですかさずサマーソルト。これだけで5万点パーフェクトも楽にとれるだろう。
ジャンプしてくれないで突っこまれたら、あせらずガードして耐えて敵が打ち疲れて?攻撃がおさまるまで待とう。

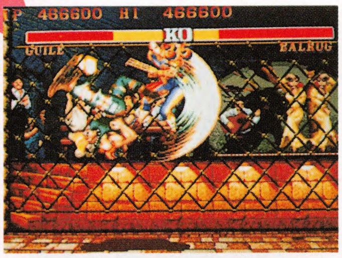
VS ▼バルログ



ベガの次に難しいのがこのバルログだ。基本的には跳んできたところをサマーソルト



バルログがきたら中キック。バルログが垂直ジャンプしたらすぐ中キックをまた出す。



斜めに突っこんできたらサマーソルトキック。君のサマーソルトの腕が試される。素早くやろう。



このくらいの位置で待つ。



バルログが跳んできたら逃げながらの跳びげり。ジャンプのタイミングが大切。

だがパターンにはまりにくい。
まずバルログが近づいてきたら中キックをしゃがんで出す。すると、バルログは垂直ジャンプでよけるか斜めジャンプで突っこんでくる。
斜めジャンプで突っこんできたらすかさずサマーソルトを決めよう。反応を早くしないと遅れてしまうので、中か小のサマーソルトが決めやすいと思う。
垂直ジャンプでよけたら、着地点でもう1回すぐ中の足払いを出す。いつか必ず斜めに跳んでくるはず。三角跳びで攻撃してきたときもサマーソルトを決める。
金網によじ登ったらバルログから少し離れて待ち、跳んできたところをジャンプで逃げながら空中でキックを出す(大キック)。すると空中でバルログにカウンターでキックが当たる。
サマーソルトでカウンターを決めてもいいが、タイミングが難しいので逃げながらの跳びげりのほうが確実だろう。

VS ▼サガット



サガットもまったくバイソンと同じで、きれいにはまってくれる。
中の足払いからサガットをジャンプさせてサマーソルト。ただし、サマーソルトがとどかない位置でのサガットの垂直ジャンプ蹴りのときにサマーソルトを打たないこと。うっかりひっかかって打つと、サマーソルトがとどかず反撃をくらう。
タイガー波動拳を打ってきたらガードで耐え、近づいて来るまで待とう。近づいて来たら中のキックを出してサマーソルトパターンに再びはめれば終わりだ。

VS ▼ベガ



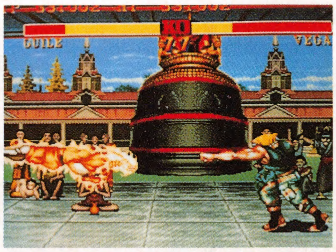
完璧とまではいかないが、かなりの勝率で勝てるパターンを紹介しよう。
まず、スタートした瞬間、右上にジャンプして空中投げを狙う。このとき、ベガがガイルに向かって跳んできたら空中投げを狙う。ベガがガイルに向かって跳んできたら空中投げが決まる。跳んでこなくても着地点でベガがうろうろしているときは、着地した瞬間に投げられる。



さて、投げが決まったらベガにできるだけ近づき密着して、立って小パンチの連打。うまくいけば小パンチが連続して入り、ピヨピヨになってくれる。さらに投げればもう勝ったも同然だ。
小パンチがうまく入らなかったり、スライディングでやられたらいったんレバーを左下に入れガードを固める。そして、ベガが近づいてきたらいきなりサマーソルトを打ってしまう。サマーソルトを打った瞬間にベガが攻撃しようとして当たってくれることが多い。
サマーソルトキックは小を使うと決まりやすいし防がれたときも逃げやすい。防がれたらしゃがんで小キックを連打して逃げよう。
ベガにサマーソルトを決めたら、再びベガが近づいてくるのを待ち、いきなりサマーソルトを打つのを繰り返す。
ベガが遠くから高くジャンプしてきたときのみサマーソルトで迎え撃てないので注意しよう。
また、ベガの体力をある程度減らすとローリングアタックがくる。このときはガードをすれば受けられるが、カウンターでダメージを与えると2倍のダメージになる。サマーソルトキックはタイミングがシビアだが、当てればまず勝てる。
しかし、なんとガイルの場合、小パンチの連打でほぼローリングアタックを確実に打ち落とすことができるのだ。少しパンチの連打が遅くなると、ダブルKOになるので注意しよう。
そのほかに、ベガに対して逃げながらの大ジャンプキックが決まりやすいのも覚えておこう。
とにかくベガと闘うときは気合が必要。どんな状況になってもあきらめず、ベガの攻撃を防御できるように修練を積もう。ベガまで確実に行けるようになれば、必ず1コインクリアできるはずだ。



始まった瞬間に右上に跳んで空中投げ。



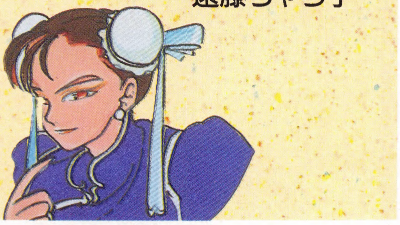
小パンチの連打でローリングアタックが返せる。

☆ソニックブーム■レバー←○ (左or左下、左下) 少しためる ○→ (右) ■パンチボタン ↓押す

蝶のごとく華麗に舞え！

春麗

遠藤ちゃら子



春麗の特徴

春麗最大の特徴は動きの素早さとジャンプ力にあるといえる。従って動きの遅い敵には非常に強く、ぴょんぴょんはね回っているだけでなんとかなってしまう。半面、ジャンプ力が生かしきれない敵（昇龍拳、サマーソルトのような技を使ってくる敵）には苦戦を強いられるだろう。

動きが素早いので、敵を投げやすい点もこれといった決め技に欠ける春麗には、うれしいところだ。

使える技は、けり上げ、かかと落とし（垂直ジャンプ＋大キック）ジャンプ小キックからの投げ、大キックなどだ。

動きが速いので使いやすいと思われがちだが、敵1人1人に対して対処法がほとんど違うので、実は一般向きではない。

どんな敵に対してもジャンプして攻撃する人が多いが、ジャンプしないほうが完璧に勝てる場合も多い。確実性を増すためにもパターンを工夫してみよう。

VS リュウ&ケン



リュウ&ケン

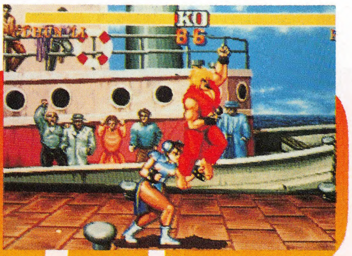
リュウは小技使いがうまく、対してケンは必殺技を連発してくる。

リュウ、ケンがずかずか近づいてくるときと、跳びげりをくり返しているときは大キックで追い払う。大キックは早めに出そう。

旋風脚はしゃがんでいれば当たらないし、遠くから回転してくるときは大キックが入る。ケンの場合旋風脚のあと昇龍拳を出してくることが多いのですかさず投げよう。

リュウ、ケン共に波動拳を連発してくるが跳んでよけてもいいし、間合いを近目に見て跳びげりをしてもいい。跳びげりの直後の大キックも入りやすい。

ケンは昇龍拳を出しまくるので、確実に投げのチャンスをものにしよう。また、ケンが近づいてきたときに大キックをすると昇龍拳を出す。これは自分の判定が前に出るためでうまく使って昇龍拳を誘おう。やはり大キックは早めに出すのがいい。



かなり遠くで昇龍拳を打たれても投げられる。投げが入らなくてもダメージは与えられる。

VS 本田

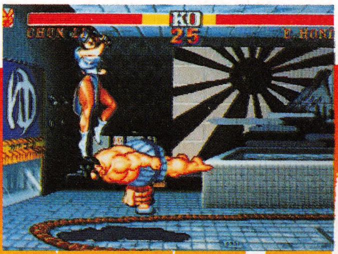


本田

斜めジャンプ＋小キックからの投げが決まりやすく効果的だ。コツは本田の真上に落下するように近距離から跳びげりをすることだ。これだけを4回くり返しても勝つことができる。

スーパー頭突きの対処法は、頭突きを垂直ジャンプでかわし、本田が着地したところをすかさず投げる。かなり離れていても確実に投げが入るので有効だ。

あと、百裂張り手は絶対にくらわないようにしよう。



あまり自分が画面の端にいると目の前で着地されてしまうが、それでも投げられる。

VS ガイル



ガイル

大のしゃがみキックが有効。下ガードの状態でガイルが近づいてきたら早めにキックしよう。ここで注意したいのはキックをかわされたときだ。ガイルはかわしたあと2回転する足払いをしてくるが、これは2回転目のほうがリーチが長いのできちんとガード。

また、かかと落としやけり上げも入りやすい。

ほかには、一度地面に倒したあと、中パンチでガードを誘い大のパンチボタンで素早く投げる、という技もある（玄人好み）。



キックをかわされたらとりあえずガード。早め早めに出して敵を追い払おう。

VS ザンギエフ

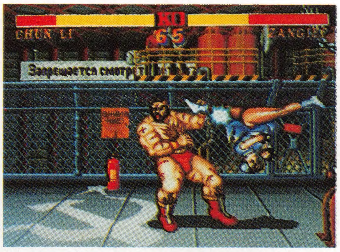


ザンギエフ

ザンギエフが近づいてきたときはけり上げ、かかと落としが入りやすい。

技が決まるとザンギエフはふっとんで倒れるのでその間レバー下でためておき、スピニングバードを出そう。ガードされてもダメージは与えられるので有効だ。

スピニングバードなしでもけり上げ、かかと落としで十分倒すことができる。



スピニングバードは大のほうが飛距離が長く決まりやすい。反対側に行ってしまっても大丈夫。

VS ダルシム



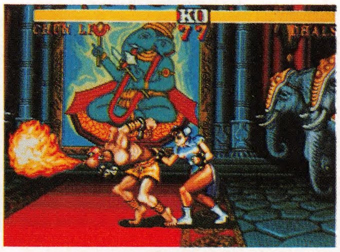
ダルシム

基本的に間合いを測って跳びげりで攻撃するのがいい。

どちらかといえば積極的に攻めて端に追いつめ、連続でキックやパンチをあびせるほうが決まりやすい。ただし投げには気をつけよう。

また、ヨガフレイムをしてきたときはチャンスだ。落ち着いて投げを決めよう。

空中で交差したときは空中投げをしてみても可。



炎の側にいてもぴったり密着してしまえば平気。もちろん背後は安全だ。

VS ブランカ



ブランカ

けりが強いので空中でかち合うとけり負けることが多い。かかと落としで攻撃しよう。

また、端に追いつめられたらレバー左斜め上（左端の場合）＋小キックが有効。

ブランカがジャンプしてきたときは、垂直跳び＋キックで応戦しよう。

後半、ローリングアタックが2回続けてくることが多いが、ここは1回目をガードしたら、すぐに大パンチを出すとカウンターで決まる。

あと、斜めジャンプ＋小キックで、ジャンプした瞬間から小キックボタンを連打しておき、着地直後に百裂キックが出るようにしておくと、ガードされてもダメージは与えられるので有効（実はこれ



ブランカが斜めジャンプをしてきたときも垂直ジャンプ＋大キックで応戦だ。

☆スピニングバードキック■ (下or左下、右下) 少しためる ↑(上) ■キックボタン ↓押す　☆百裂キック■キックボタン ↓連打



後半のローリングアタックは遠くで垂直跳びを2回してからくることが多い。

だけで倒せるし、ほかに敵のも使える)。

VS バイソン



くり出す技のほとんどが必殺技というとんでもない敵だ。ガードしそこなうと連続でパンチをくらいあっという間に負けてしまう。

有効な対処方法はバイソンを跳ばせて大キックで追い払うというもの。

ラウンドが始まったらしゃがんで中キックをしていよう。このときあまりボタンを連打してしまうと、百裂キックになってしまうので注意。



立ち上がって大キックのときレバーをぱっとはなしてしまうのもいい方法。

中キックをしていると、バイソンはジャンプしてくるので、すかさず立ち上がり大キックを決める。バイソンが大キックでふっとんだら、再びしゃがんで中キックをしよう。

バイソンが垂直ジャンプをして中キックをかわし続けていてもそのうちジャンプで跳び込んでくるので大丈夫だ。

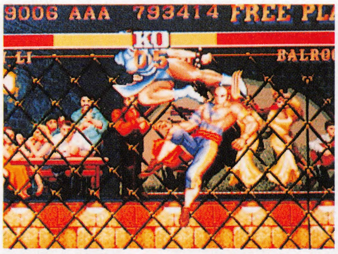
また、小の跳びげりからの投げも入るがアッパーでかわされることも多い。ほかにタイミングを合わせて大パンチだけでも勝てる。

VS バルログ



動きが速く息もつかせぬ連続攻撃をしてくるので上下のガードが大切だ。

ラウンドが始まる前からレバー下でためておき、始まると同時にスピニングバードをするとほぼ決まる。基本的に三角跳びから小キックで攻めるといい。空中で交差しても小キックならけり負けない。キックを決めて着地したときに、大パンチが入ることも覚えておこう（かかと落としも入りやすい）。



高さが同じくらいのキックならまず負けない。着地後すぐに大パンチを入れよう。

バルログが金網にへばりついて落下してくるときは間合いを測り、敵が落ちてくるのと同時にジャンプで逃げながら大キックを入れると大ダメージを与えることができる。

バルログが三角跳びをしてきたときには、着地時に背後に回り込むようにして投げを決めることもできる（なかなか難しい）。

防戦一方になるとガードしきれずくらってしまうことが多いのでなるべくさけよう。

三角跳びの小キックと金網から落下してくるときの対処さえしっかりしていれば、かなり闘えるようになるだろう。



落ちてくるときの声と同時に逃げげりをする。キックはジャンプの少しあとに出そう。

VS サガット



端に追いつめられてタイガーの連続は非常に怖い。バイソンのようにジャンプを誘い技を決める方法が有効だ。

サガットが近づいてきたときけり上げが入る。さがりながら上タイガーのときは、しゃがんでタイガーをよけていればそのうち近づいてくる。そのときしゃがんで中キックをしていると、ジャンピングニーパッドを出してくるのでけり上げをお見舞いしよう。

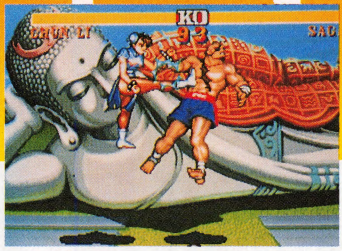
近づきパターンのときもけり上げで一度倒したあとは、同様にしゃがみ中キックをしよう。ここで注意したいのは、けり上げのときスピニングバードを出してしまわないようにすることだ。そのためにはほんの少しキックボタンを押すのを遅らせればいい。

また、ニーパッドではなく跳びげりをしてくることもあるが、このときはすかさず立ってガードだ。そのあとの攻撃もガードで耐えていれば、そのうち離れていくのでそこをまた中キックではめよう。

連続タイガーになったら、できるかぎりジャンプとしゃがみでかわそう。ガードして受けるダメージもバカにならないぞ。ただし遅いタイガーはかわしにくいので注意。

アッパーカットを打ってきたときは投げを決めてしまおう。

また、サガットが地面に倒れたとき、タイミングよくサガットを跳び越えアッパーカットを打たせて投げを決めるという荒技もできる（やはり玄人好み）。



中キックはかなり早めに出すほうがいい。近いとニーパッドをくらってしまう。

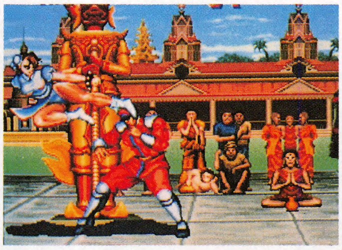
⬅ストII攻略は10ページにつづく

VS ベガ

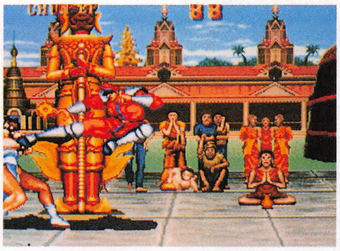


バルログ以上に激しい連続攻撃で攻めてくる。すべての技をくらうと、大きなダメージを受けてしまうのでガードが重要。しかし春麗の場合そのジャンプ力を生かしたうまい闘い方がある。

左端で、レバーを左斜め上に入れ、ジャンプしたらすぐに小キックをしよう（右端でも可。全く対称にすればいい）。ベガは頭上からの攻撃には割合弱いのでよく決まる。ジャンプでこちらに向かってきたときも、こちらのキックに突っ込んでくるような形になり、けり負けない。



ジャンプしてすぐに小キックをするのがポイント。ガードされてもかまわずジャンプ小キック。



ガードの実力が問われるところ。あわててジャンプしたりしないようにね。

しかし、ベガが遠くに離れていったときは注意。こちらよりさらに高い所へジャンプしてこられて攻撃をくらってしまう。

ベガが離れていったときは一度地上でガードの体勢をとるのが望ましい。歩いて近づいてきたら再びジャンプすればいいし、跳んで攻撃してきたらガードすれば問題ない。

ローリングで突っ込まれても画面端でベガが着地したときにキックがほぼ入る。

ただ、こちらが着地した瞬間に投げられてしまうこともたまにはあると一応いっておこう。

そのほかは、ラウンドが始まってすぐに、ベガがこちらに向かってジャンプしてくるパターンのときは空中投げが必ず入るのでねらってみよう。



空中で交差したときにレバーを右に入れて大パンチ。これだけでも後々ずいぶん楽になるはず。

おわりに

春麗の攻略いかがでしたか？攻略のとおりにプレイするのもクリアの早道だけど、もっと大切なのは落ち着くこと。ピンチのときもあわてずに。



ビデオシステム株式会社
本　　社　〒608　京都市左京区下鴨松ノ本町35-1　TEL075-723-0358(代)　FAX075-723-0368
東京営業所　〒108　東京都港区芝5-11-2橋本ビル2F　TEL03-3452-5677　FAX03-3452-5520

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

6 No.58 June 1991

3月17日のナムコクイズ大会。いや、盛り上がりました。右の写真は、クイズ大会のシメで行われたジャンケン大会。ナムコ販売促進の雄、コムナッタ・御所脇氏を中心に鬼気迫る熱戦が繰り広げられた。豪華商品は誰の手に！



大特集 一発逆転！ ストリートファイターII

キャラ別徹底攻略

ニューゲームチャンプ

これで出しぬけ！超絶大攻略

広告掲載ページご案内
ゲーメスト6月号

ぜんじのストII

ストリートファイターII これでばっちり 基礎知識講座

全キャラVS四天王攻略ポイント付き

石井ぜんじ

攻撃ばかりが能じゃない！
防御だって大切なんだ
まずは守りを固めて
必殺の返し技を決めろ‼

攻略の基本的な考え方 運にたよるな！

ストリートファイターIIは敵の動きが決まっていないので、何回か闘っていれば勝ててしまうことが多い。しかし、敵の都合を考えずに突っこんでいってはくらうことが多いし、運にたよることになる。

そこで、敵がジャンプしてきたらパンチで迎え撃ち、敵が歩いてきたら足払いで追い払うなど、敵の攻撃方法にどう対処するかが大切だ。ただやみくもに春麗で跳びまくったり、リュウで波動拳を撃ちまくるだけが能ではない。敵の攻撃に対応して、的確に返し技を決めてダメージを与えよう。リュウ・ケン・ガイルなどの強敵に対してはこのような考え方が絶対必要だ。

また、攻撃しまくるだけではなく、時にはガードも大切だ。

ガードについて

ガードの重要性

ガードはとても重要である。なぜなら、ガードで防げない攻撃は投げだけで、ほかは必殺技で少しずつ減らされてしまうくらいでしかないからだ。

しかし、ガードしてるつもりでもくらってしまうことがある。それは、立ってガード（レバー左）としゃがんでガード（レバー左下）を使い分けていない場合が多い。レバーを左右に入れたしゃがんでガードは一見完璧なガードに見えるが、実は真上からの攻撃は防げない。この時は立ってガードしなければいけないのだ。

これを知らずにやられている人が多いので特に注意しよう。では、もう一度基本の復習といこう。

○立ってガード

敵が右にいた場合、レバーを左に入れると立ってガードになる。この時、足払いなど下半身への攻撃に対しては無防備のままだ。真上からの攻撃に対しては大丈夫。

○しゃがんでガード

敵が右にいた場合、レバーを左下に入れるとしゃがんでガードになる。この時、頭上から真下に落としてくる攻撃（かかと落とし・接近して跳びげりなど）は防げない。

> 注）キャラ別攻略にある各必殺技の出し方は、敵が右にいるときのものです。左のときはレバー操作が左右逆になります。

○具体的なガードの仕方

では具体的にキャラ別に難しいガードを説明しよう。しかし、本当は個別に全部具体的におぼえる必要はない。とにかく、基本はただひとつ。

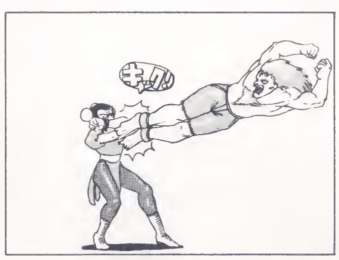
敵がジャンプしたら必ず上ガード、着地していたら必ず下ガード

これが鉄則だからだ。投げられる場合を別にすれば、基本はこれだけだ。

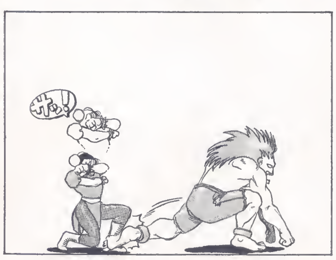
一応具体的に例をあげていこう。



ブランカの場合



ブランカが跳びげりの時はとりあえず上ガード。



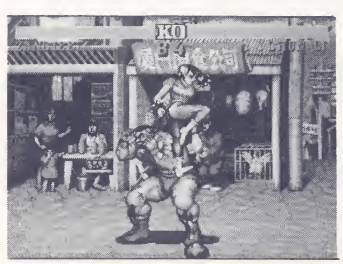
着地した瞬間に足払いがくるので下ガード。

体力が少なくなるとジャンプしまくってくる。このとき必ずといっていいほど跳びげりから足払いにくる。そこでジャンプしてきたら上ガードし、ブランカが着地したらすぐ下ガードに換える。立ったままだとくらう。



春麗の場合

ブランカと同じく跳びげりから足払いにくる。立ってガードして、着地したらすぐ下ガード。意外にくらいやすいのがのっかり攻撃だ。立ってガードしたあと、着地する前に2回、3回と踏まれることがある。このときは春麗はずっと空中にいるわけだから立ってガードのまま耐えなければいけない。



春麗の乗っかり攻撃はレバーを上に入れたままかわし続けよう。



リュウ&ケンの場合

近くで跳びげりを連続してされることがある。この時は立ってガードで耐える。また、垂直ジャンプしたときにうかつに近づくと空中でけりを出されるので注意。

バルログの場合



とにかく鉄則を守ること。ジャンプで突っこんでくる時が速いので、急いで立って上ガードする。また体力が少なくなると頭の上を跳びこして足払いをしてくるので右下、左下とレバーを入れかえまくる。

ベガの場合





ベガのいきなり突っこんでくる攻撃に注意。レバーをすぐ左下に入れよう。

立っているといきなり足元に超高速で突っこんできて3発やられてピヨピヨになってしまう。少し離れていても安心せず、突っこんできた瞬間に下ガードに換えること。これが難しい。

もちろんジャンプしてきたら即上ガードに換え、鉄則を守ろう。

超必殺技 投げ

投げのやり方を知らない人は見ているとまだまだ多いようだ。先月にひきつづき投げのやり方と、具体的な使い方をのせてみよう。

○投げのやり方

基本的に、敵と密着してレバーを左右どちらに入れて、大か中のパンチボタンを押すと投げられる。投げは敵の防御力に関係しないので、大きなダメージを与えられる必殺技となる。

キャラクター別に見ると、ザンギエフが小の2つのボタン以外どれでも投げられ、またしゃがんだ状態からでも大と中のパンチボタンで投げられる。一番投げやすいのはダルシムで、敵と少し離れていても投げられるし投げ勝てる。また、本田は中のパンチのみで投げられ、ブランカは投げができない。

○具体的にどうやって投げるか

敵がピヨピヨになってフラフラしている時は投げられるが、もちろん投げられるのはこのときだけではない。すべての投げパターンをマスターすれば君も柔道王だ。

投げ方その1 正面からつかんで投げる

強引なようだが意外に使える方法。スタートした瞬間がチャンスで、1回失敗したらそれ以上深追いしないほうがいい。はじめのほうのリュウ、本田、ザンギエフ、ブランカに決まりやすい。特にリュウ・ケンではザンギエフに対してこれだけで勝つパターンがある。ぜひやってみよう。

投げ方その2 ジャンプで突っこんでから投げる

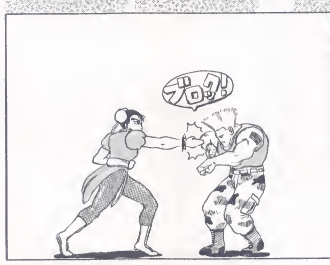
代表的なのが春麗の本田に対するパターンで、跳びげりから着地と同時に投げができる。また、リュウ・ケンで小キックで突っこんでブランカを投げることができる。

投げ方その3 敵が必殺技を出したあとのスキに投げる

昇龍拳の落下した瞬間に投げるのが代表。ケンにはこれだけで勝てる。サガットのアッパーカットも同様。また、春麗が跳んできたところをジャンプの内側にまわりこんで着地と同時に投げる方法、本田のスーパー頭突きを垂直ジャンプでよけて投げる方法などがある。

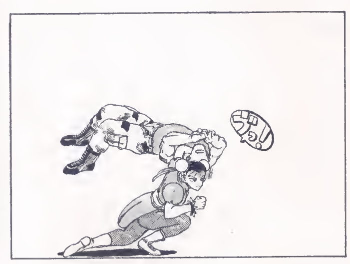
投げ方その4 ゴリ押しパターン

投げを使った究極の技がこれ。1回敵をダウンさせ、起き上がる所を1発入れて投げ、の繰り返しで一気に勝負をつけてしまう。



どんな方法でもいいからとりあえず倒し、小パンチを入れる。

一番メジャーなのが春麗で、まずとにかく1回敵をダウンさせる。そして起き上がる瞬間に中のパンチボタン。相手がガードしたらすぐ大か中のパンチボタンで投げるのだ。これを繰り返す。この間、レバーは敵の方向に入れっ放しだ。春麗では、リュウ・ガイル・バイソンに対して決まりやすい。



中パンチをガードさせてすかさず中、大パンチで投げ。

ザンギエフもゴリ押しパターンがある。こちらは起き上がる瞬間にボディプレスでのっかり、その直後にパイルドライバーかパワーボム（中パンチか大キック）の投げを決める。リュウ・本田・ブランカ・ベガに決まりやすい。

そのほか、倒れて立ち上がる時や敵ともつれた時は投げが決まりやすい。もつれたらとにかく大パンチで投げを狙ってみよう。これで一発逆転、勝負強くなることまちがいなしだ。

○必殺技の大中小ボタンの違い

必殺技は大中小、どのボタンで出すかでだいぶ違う。百裂張り手、キックは小のほうが出しやすいが大のほうが速く密度の濃い攻撃になる。サマーソルトキックは大のほうが威力があるがスキができやすい。波動拳は小のほうが遅く、威力も少し弱い。いろいろ使いわけてみよう。

○敵のランクの違い

初めの7人は、出てくる順番によって強さが違う。当然あとに出てくるほうが強いのだ。特にブランカ・ダルシムは順番によって強さがものすごく変わるので気をつけよう。

おまけスペシャル

今回はスペース上とてもじゃないが全キャラの最後までの攻略法は載せられない。しかし、バイソン以降ではまっている人のためにごくカンタンに攻略をまとめてみたのでヒントにしてみてくれ。くわしい攻略はまた来月ヨロシク。

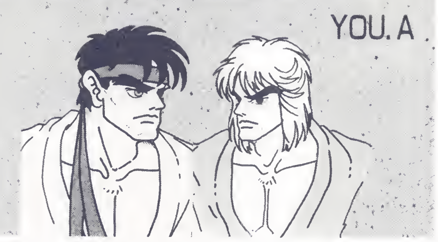
四天王攻略メモ

リュウVSバイソン	中の足払いで跳ばせてアッパー、キック。
リュウVSバルログ	足払いで倒して起き上がるところを跳びげり。
リュウVSサガット	中の足払いで跳ばせて立って中キック。
リュウVSベガ	中の足払いで跳ばせてアッパー。
本田VSバイソン	中の百裂張り手を連打するだけ。
本田VSバルログ	垂直ジャンプ大キックで応戦。
本田VSサガット	小キックで跳ばせて垂直ジャンプ、大キック。
本田VSベガ	百裂張り手で跳ばせて垂直ジャンプ、大キック。
ザンギエフVSバイソン	ダブルラリアートか中の足払いで跳ばせる。
ザンギエフVSバルログ	足払いで倒して連続攻撃で星を出させる。
ザンギエフVSサガット	ボディプレスや跳びげりでとにかく連続攻撃。
ザンギエフVSベガ	ボディプレスから投げで一気に勝負をつける。
ダルシムVSバイソン	ドリルキックから投げそれだけ。
ダルシムVSバルログ	スライディングから投げまたははめる。
ダルシムVSサガット	中パンチで跳ばせて中キック。
ダルシムVSベガ	中キックの連打で超楽勝。
ブランカVSバイソン	中キックで跳ばせて立って大パンチなど。
ブランカVSバルログ	垂直大キックでほとんど闘う。
ブランカVSサガット	中キックで跳ばせて立って大パンチ。
ブランカVSベガ	電撃で倒したら近づいてまた電撃ではまる。

格闘技の頂点をめざす やっぱり主人公

リュウ&ケン

YOU. A



リュウ&ケンの特徴

リュウ、ケンは何といってもゲームの主役。この2人を選んでプレイしている人も多いだろう。スピード・攻撃力・技の種類など、全体的にバランスのとれたキャラだ。

基本方針としては、敵が攻撃してくるのを待って、返し技でダメージを与えていく。波動拳は強力だが、敵との間合いを考えて打たないと、ジャンプでかわされ跳びげりを食うこともあるだろう。

波動拳が出せない人の多くは、パンチボタンを押すのが早すぎるのが原因と思われる。落ちついて下↓右下↓右とレバーを入れたあとにボタンを押せば、失敗する確率は格段に下がるだろう。

VS リュウ



自分がケンを選ぶと、リュウが対戦相手として登場する。

昇龍拳が怖いので、やたらに近づいたりジャンプして飛び込んだりせず、返し技に徹したほうがいい。

敵が跳びげりを打とうとジャンプしてきたときは、立ったまま大キック（回しげり）が入る。ただし、間合いが遠いと敵の跳びげりが優先されてしまうので、間合いをよく考えて技を出すこと。離れすぎているときは（必ず立って）ガードしたほうがいい。常に、敵がジャンプしてきたときに、こちらから回しげりが入るような間合いで闘うようにしよう。また、回しげりが1発入ったら、間合いを調節して同じ距離を保つようにする。続けて同じようにジャンプしてくることが多いからだ。ジャンプに対して確実に回しげりを決めていれば、こちらから攻めていかなくてもそれだけで勝負がつくだろう。



敵が跳びげりをしてきたら大キックで返す。間合いが近いほうが当たりやすい。

歩いて寄ってきたら、近づきすぎる前に回しげり。足払いを出すと、逆に敵から足払いを決められやすいので危険。回しげりがガードされたら、直後に波動拳を撃たれることが多い。すぐにガードしよう。

竜巻旋風脚を打たれた場合、しゃがんでいれば当たらない。敵の着地点の近くにいたら、小の足払いを連打していよう。連続攻撃をさけられるはずだ。

VS ケン



ほぼリュウの場合と同じ。リュウより大技を連発することが多いが、そのスキを逆手に取って攻撃できる。

ケンは間合いが開いていても昇龍拳を打ってくることがあるが、この直後はほぼ確実に投げが決まる。足払いなどで満足せずに、近寄って着地した瞬間に投げてしまおう。

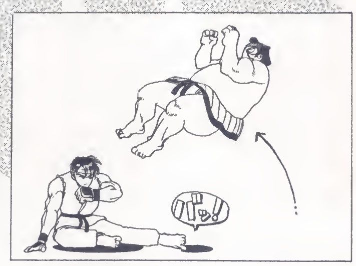
VS 本田



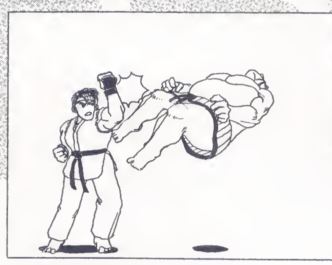
本田に対してはほぼ完璧なパターンがある。

まず、敵が近寄ってくるまで、しゃがんで中の足払い連打。そのまま足払いが決まることもあるが、ジャンプして向かってくることが多いので、そのときはレバーを離し、立って回しげりか、レバー下のまま大パンチ（アッパーカット）。このパターンで完璧。

スーパー頭突きは、突っ込んできたところを垂直ジャンプでかわし、着地したらすぐにレバーを入れて投げが決まる。これもほぼ確実だ。



しゃがんで中キックを出していると本田がジャンプしてきてくれる。



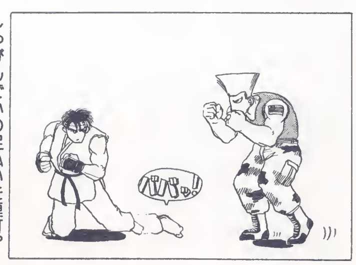
跳んできたところをキックかアッパーで返す。これだけで完璧。

VS ガイル

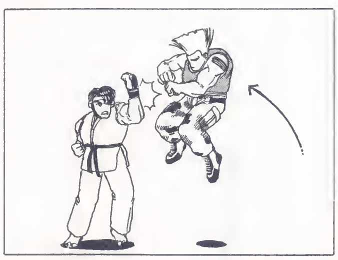


対本田同様、必殺のパターンがある。

敵が近寄ってきたら、しゃがんで小の足払いを素早く連打する。このとき、ガイルが足払いの間合いに入る前から連打しておくこと。すると、ガイルも合わせて足払いを出そうとするが、相手の技が出る前に、必ずこちらの足払いが先に入るため、安心して連打さえしていればいい。



しゃがんで小の足払いを連打。ガイルが間合いに入ってくる前に連打しておく。



跳んできたときは大パンチか大キック。当てたら少し下がって間合いを離す。

さて、足払い連打に対し、ガイルがジャンプしてきた場合は、本田と同じように、回しげりかアッパーカットを打てばいい。回しげりかアッパーが決まったら、ガイルが地面に降りる前にやや後ろに下がっておく。下がらないと、ガイルが着地直後に足払いを出したとき、当たることがあるからだ。

残り時間が少なくなっても気にせずに、タイムオーバーの判定勝ちを狙うくらいのつもりで地道に闘おう。ソニックブームはジャンプでかわせばよい。離れれば波動拳も可。

こちらから攻めていくのは、サマーソルトキックや射程の長い足払いがあって危険だ。

VS ザンギエフ

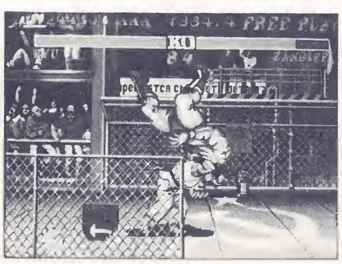


慣れてしまえば投げが最も確実。

自分が後ろに下がると敵も左についてくるが、自分の後

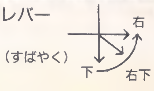


後ろに下がりながら投げの間合いに近づいてくるまでレバーを左にひく。



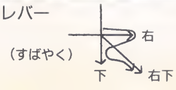
間合いに入ったらレバーを右に入れ、その瞬間にボタンを押し一瞬のうちに投げる。

☆波動拳■レバー



■パンチボタン（右に入れたあとに）押す

☆昇龍拳■レバー



■パンチボタン（右下に入れたあとに）押す

退速度のほうが遅いため、だんだん間合いが縮まる。そのまま十分に引きつけ、ザンギエフを投げられる間合いに入ったら、レバーを右に切り返し、同時に大のパンチボタンを押して投げるわけだ。

このパターンのポイントは、できるだけ引きつけること。ザンギエフは、こちらが立っているときはほとんど足払いを出してこない。足払いを恐れるあまり、投げの間合いに入る前にボタンを押してしまうと、かえってダブルラリアートなどの反撃を受けて危険だ。投げの間合いはある程度慣れが必要だが、極めれば投げ4回だけでパーフェクトも狙えるようになるだろう。

また、投げ以外では、ガイルと似たパターンが使える。近寄ってきたら、立って中キック→しゃがんで大キックを素早く出す。ガイルほど確実には決まらないが、このパターンでも勝つことはできるだろう。

VS ▼春麗



波動拳を撃つ場合は、間合いをよく考えること。波動拳をジャンプしてかわされ、そのまま跳びげりをくらうことがよくある。もっとひきつけて波動拳を撃つようにすれば、波動拳だけでパーフェクトをとることも充分可能だ。

左端に追いつめられたときは、左上にレバーを入れ、画面左に押しつけるようにジャンプし、降りるときに中か大のキックを出すといい。しゃがんで足払いでは思うツボだ。

ピョンピョン跳び回っていることが多いので、ジャンプで飛び込んできたところを返し技だけで、十分勝てる。返し技は、回しげりかアッパーカットで。自分の前のほうに降りてきたら回しげり、上のほうからならアッパーと、使い分けるほうがいいだろう。

昇龍拳が完璧に打てるなら、もちろんそれでもかまわない。

歩いて近づいてきたときは、しゃがんでガードに徹しよう。まれに投げをくうことがあるが、確率的には低い。



春麗が落ちてきたところをアッパー、キックで迎え撃つ。

VS ▼ダルシム



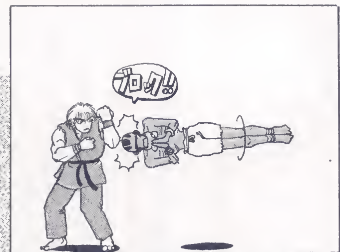
敵のリーチが異常に長いので、不用意に近づくのは危険。徹底的にガードしまくり、判定勝ちに持ち込むつもりで気長に闘おう。こちらからの攻撃は、確実に入るときにだけ出すようにする。

まず、間合いが十分に離れているときは波動拳を連発。

大のスライディングで近寄ってきたときは、しゃがんでガードしたあとに足払いが入る。同じダルシムのスライディングでも、大のものと小のものではスキが違う。小のスライディングは止まったときのスキが小さいので、足払いが入りにくい。見極めが大切だ。

また、3回連続スライディングがきたあとは、歩いて後ろに下がっていくことが多い。このときは追いかけて近寄り、投げを決めよう。

ジャンプからローリングで



ローリングで突っ込んできたらとりあえずガード。



ガードしたあとにレバーを右から左に入れっ放しにして中パンチボタンで投げる。

突っ込んできたら、とりあえずガードする。1回ガードしたあとは（ガシッというガードの音がしたあとは）、レバーを離してガードを解いてしまっても平気だ。ローリングが自分の体に当たっていてもダメージを受けない。これを利用し、ローリングの直後に投げを狙おう。1回ガードしたらダルシムのほう（左右どちらか）にレバーを入れ、中パンチボタンを連打していればいい。

VS ▼ブランカ



敵が跳びはねていないときは、斜めジャンプで飛び込み、小キックを出す。敵の攻撃を受けない限り、小キックが入ってもガードされても、着地後すぐに投げが決まりやすい。

ピョンピョンは始めたらジャンプして飛び込んできたところを、回しげりかアッパーカット。対春麗戦同様、使い分けよう。中間距離からの波動拳は絶対禁物。ジャンプから跳びげりを食らいやすい。

左端に追いつめられたときは、上下のガードを使い分けるのが難しい。ブランカがジャンプしてきたときだけ立ってガード。それ以外はしゃがんでガードだ。

追いつめられたら、こちらからは不用意に手を出さないほうがいい。ジャンプに対して下からアッパーで切り返す以外は、ガードに徹しよう。

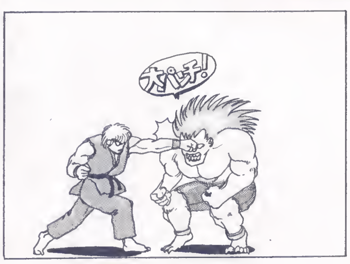


近くでジャンプしてきたらしゃがんで大パンチのアッパー。

ブランカは残りゲージが少なくなると、必ずといっていいほどローリングアタックを打ってくる。このときは兆候があり、後ろに下がりながら2回ジャンプし、自分との距離をおいたあとに突っ込んでくるケースが非常に多い。次にくるのがわかれば、返し技を出しやすく圧倒的に有利だ。



ローリングアタックをしてきたら、とりあえず1回ガードする。



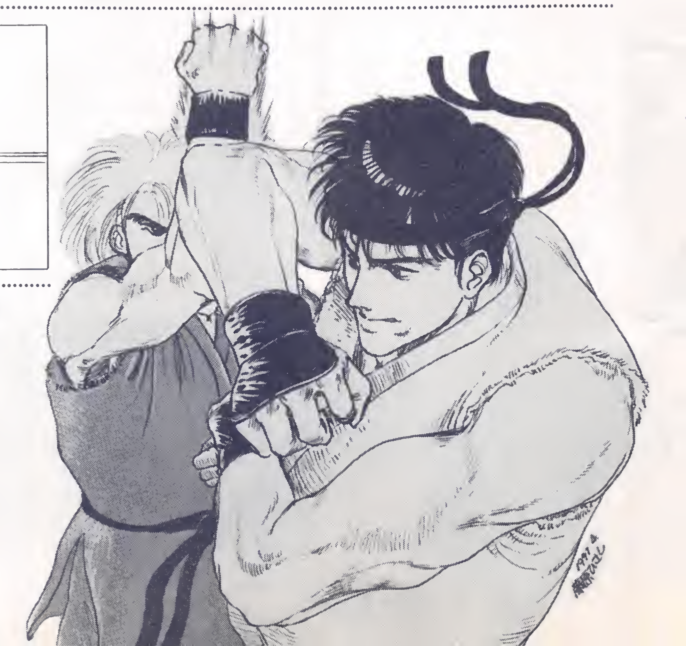
連続して突っ込んでくる2回目のローリングアタックのときに大パンチなどでカウンターだ。

ローリングアタックは、タイミングを見切っていれば、波動拳をぶつけることにより、大ダメージを与えられる。ローリング中は敵からのダメージを2倍して計算されているからだ。波動拳以外では、小パンチの連射が返しやすい。

また、ローリングを1回ガードすると、着地直後に続けてローリングを出されることが多い。2回目に突っ込んできたときのほうが、返し技を打つタイミングがとりやすいだろう。波動拳や昇龍拳、大パンチなどが効果的だ。

おわりに

対ガイル、本田、春麗などのパターンは非常に有効だ。マスターしよう。6〜7人目のブランカやダルシムは手強い。ガードが重要だ。



☆竜巻旋風脚■レバー 左 左下 下（すばやく） ■キックボタン（左に入れたあとに） 押す

秘技アマルナの黄昏
クヌムのネスコンス現る

ダルシム

C. LAN





今ダルシムが熱い!!(ヨガファイヤーも熱い)

ダルシムを使っている人はあまり見かけないが、実はすごく使えるキャラである。もしかしたら一番クリアが楽なキャラかもしれない。さらに見ているだけでも笑えるので、これはやるしかない。

ダルシムの特徴

○リーチが長い

これはほかのキャラより明らかに有利。が、遠くを攻撃できる分1回の技を出すのに時間がかかってしまう、伸びた手足にも当然当たり判定があるので敵の攻撃を受けやすい、などの不利な面もある。

○パンチが下に、キックが上に出る

慣れるまで妙な感じがするかもしれないが、使い込むにつれ違和感も消え、そのうちあなたはダルシムのとりこになることだろう。

○移動・ジャンプが遅い

ダルシムの致命的な欠点がこれ。敵に接近されると非常に弱く、苦戦を強いられることになる。それを補うためかどうかは知らないが、

○異常に投げやすい

…という特徴がある。手足が長いせいか、敵と少し離れていても投げることができる。

ダルシムの基本パターン

最も使えるのが中のパンチ、キックで、基本的に中パンチで敵を跳ばせて中キックで攻撃というパターンが多い。

また、投げが異常に強いので、正面で近くに向きあえばたいてい投げられる。ガイルと闘うときに特に大切。

ほかに、しゃがんでキックボタンを押すとスライディングになってしまう。対バルログ以外は使わないほうがいいだろう。

あとは、できるだけリーチを生かして闘うのがコツだ。

VS リュウ&ケン



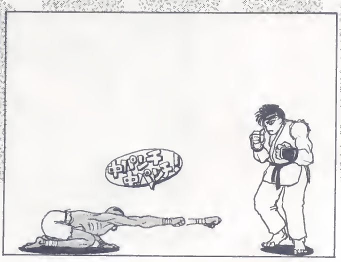
2人共同じ攻略が通用する。遠めの間合いで中パンチでけん制すると(ギリギリ当たらないくらい)、敵はそこに自分がいるものと思い込み昇龍拳を打つので、着地の瞬間を大パンチで攻撃する。敵は吹っ飛ぶので間合いを詰め、起き上がる直前に中のパンチを打って再び起き上がった瞬間に昇龍拳を打たせ大パンチで攻撃、の繰り返しではめられる。

なお、けん制も大パンチでやれば自分は動かなくともいいが、大振りになってしまいタイミングがズレる恐れがある。どちらにせよ結局は慣れの問題。

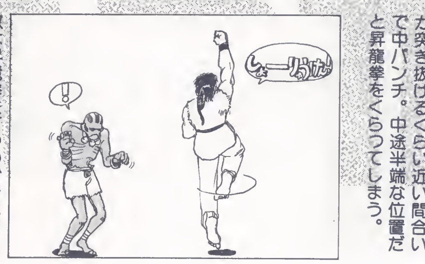
敵に飛び込まれたら下がりながら着地点を大パンチで攻撃し、少し前に出てバック宙して戻った着地の瞬間にもう1発大パンチを当てる。あるいは素直に中キックか大キックを当てる。

注意する点は、けん制のつもりで出したパンチを昇龍拳で返されるときがあること。

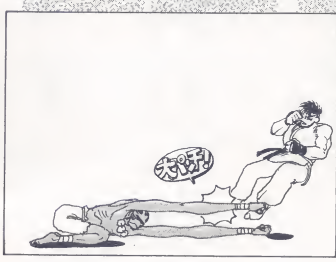
それと、ケンが竜巻旋風脚をしてきたあとに昇龍拳を打つことが多いので、しゃがんでガードして投げてしまおう。



遠めの間合い、あるいはパンチが突き抜けるくらい近い間合いで中パンチ。中途半端な位置だと昇龍拳をくらってしまう。



敵は昇龍拳を打つので着地点を狙って…。



大パンチを当てる。これを繰り返せば、奴は死ぬまでドラゴンダンスを踊り続けるのだ。

VS 本田



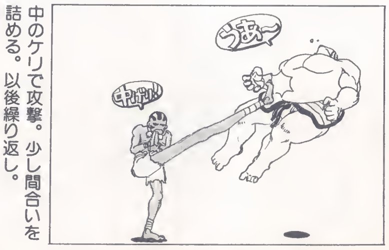
まず近づいて投げて、間合いを調節する。そこで中パンチで飛び込ませて中キックで攻撃、の繰り返し。



投げたあと中パンチでけん制する(ザンギエフ以外は当たる位置でいい)。



跳んできたらすぐに……。

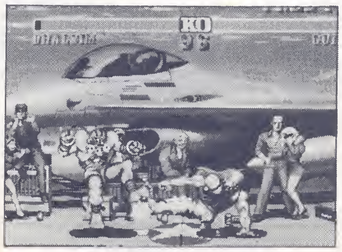


中のケリで攻撃。少し間合いを詰める。以後繰り返し。

VS ガイル



投げを中心に闘う。懐に飛び込んできたら中のキックで攻撃する。近づいてきたら右に投げる。しゃがみげりをく



これさえなきゃあね。



DHALSIM

☆ヨガファイヤー■レバー (すばやく) 下 右下 右 ■パンチボタン(右に入れたあとに) 押す

☆ヨガフレイム■レバー (すばやく) 左 左下 下 右下 右 ■パンチボタン(右に入れたあとに) 押す

らうこともあるが、慣れれば面白いように投げられる。ガイルが向かってきたらレバー中立で待ち、ダルシムとガイルの間にダルシムがもう1人入るくらいの間合いになったらレバー右と同時に大パンチを押す感じ。パンチが出てしまうのは早すぎる証拠。

ソニックブームは遠くで撃たれたらジャンプでよけ、近くで撃たれたらガードする。

VS  ▼ ザンギエフ

本田と同じパターンで倒せるが、中のキックを出すタイミングが少しでも遅れると相打ちになってしまう。接近されたらガイルの要領で投げて間合いを広げる。

VS  ▼ 春麗

大のキックだけで倒す。三角跳びしてきたときも、歩いて近づいてきたときも大のキックで攻撃する。ピヨピヨになったときにヨガファイヤーを撃てれば完璧！（近ければ投げに行く）

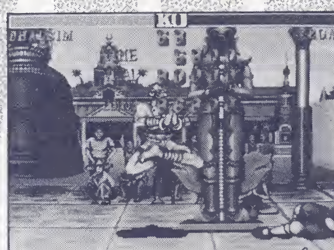

チャーンス！

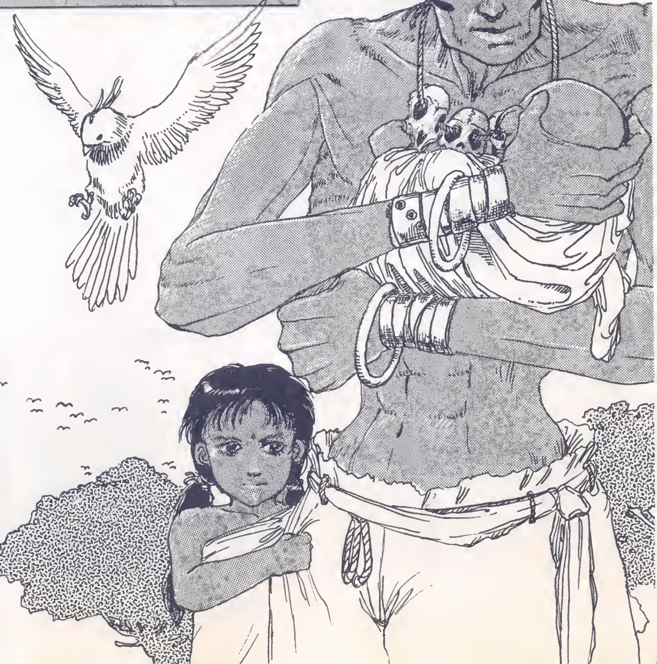
VS  ▼ ブランカ

本田と同じ。ただ最初投げに行かないこと。

おわりに

ダルシムは、最初の7人の中ではガイルが強いが、そのほかはきっちりパターンにはまるので、運がからむ部分が非常に少ない安定したバトルを繰り広げられるキャラと言える。しかもダルシムを敵に回さなくて済むという利点もあるし、もうやるしかないでしょう。ダルシムを使わずしてストリートファイターIIをやり込んだとは言わせない。


ベガパーフェクトパターンは来月発表、お楽しみに。



最後の原始人 キックが強いぞ ブランカ

やまかわ悠理



ブランカの特徴

複雑な技が必要ない割には、比較的先に進みやすいキャラクターだ。

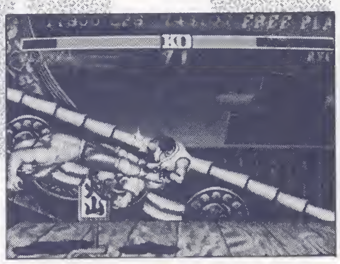
唯一、投げ技が使えないのだが、その分打撃力がある。投げ技がない代わりにかみつき攻撃があるが効果的ではない。そのほか、必殺技のローリングアタックと電撃もいまいち決定打に欠けるが、電撃はうまく使えば敵をはめることができる。

主に使う技はジャンプ＋大キック。リーチが長く威力もあるのでこれはおすすめだ。

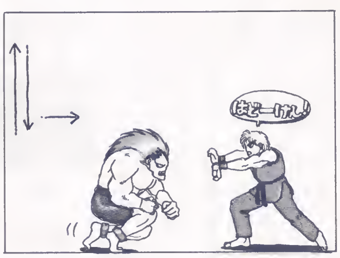
あとは、姿・形にこだわらなければギャラリー受けするキャラクターということもつけ加えておく。

VS  ▼ リュウ

基本的に返し技で闘う。前ジャンプで来たらレバーをニュートラル＋大キック（回転キック）か上ジャンプ＋大キック（跳びげり）。回転キックの場合はリュウとの間合いとボタンを押すタイミングに注意。間合いは遠いよりも近いほうがよく、ボタンを押すタイミングも遅いよりも早いほうがいい（足払いになってしまう）。跳びげりの場合は、早めにジャンプしないとリュウの跳びげりをくらうので注意。あまりにも間合いが遠い場合はガードだ。


リュウが跳びげりをしてきたら大キックでクルッと回して倒す。

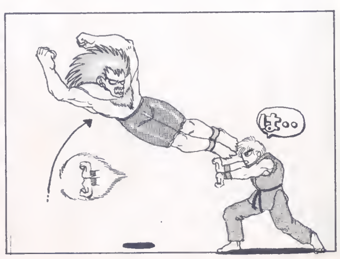
波動拳を撃ってきたら、1回ジャンプでかわし間合いをつめて、もう1回波動拳を撃ったら、前方跳びげり↓レバーをリュウに向けて中パンチ（頭突き）↓バックジャンプで逃げる。もしくは常にジャンプでかわすかガードする。遅い波動拳が来てジャンプでよけられなかった場合はしょうがない（あきらめる）。



波動拳を撃ち始めたら少しずつ間合いをつめる。

旋風脚で来た場合は、間合いが遠ければタイミングよく上の跳びげりが入る。間合いが近い場合はしゃがんでよける。着地点が自分と近かったら、着地する前に反対側を向いてガードする。

自分に歩いて近寄ってくる



波動拳を跳び越すと同時に跳びげり。

場合は上の跳びげり。ただ、跳びげりが遅れると昇龍拳を打たれるので注意。



VS ケン

基本的にはリュウと同じ。ただ、昇龍拳を連発してくるときは、昇龍拳を打ったあとに落ちてくるところをしゃがんで大キック（足払い）。

また、旋風脚の直後に昇龍拳を出すことが多いので必ずガードしよう。

前方ジャンプの跳びげりでガードして端に追い込まれた場合は、ケンがジャンプした瞬間に小パンチを連打（電撃）。



ブランカは投げられないのでしかたなく足払い。



VS 本田

スタートしたら前方跳びげり→頭突きをする。本田が気絶したら再び頭突きをしてバックジャンプで間合いを取る。再び同じパターンで勝てる。

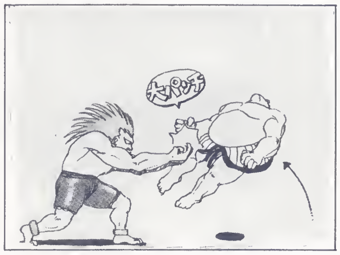
スーパー頭突きの体勢（しゃがんでじっとしている）のときは、間合いをつめて前方跳びげりか、スーパー頭突きを上ジャンプでかわしてから頭突きをする。

敵の攻撃をくらった場合はバックジャンプで体勢を整えたほうがいい。端に追い込まれた場合は上跳びげり。





中の足払いを、とどかないかなり離れた間合いから出す。



跳んできたところを大パンチ。近すぎるとくらう。大パンチのかわりにローリングアタックでもいい。



VS ガイル

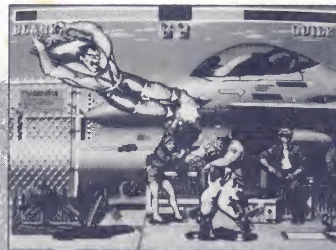
ソニックブームはとにかく上ジャンプでよける。

歩いてきたら上跳びげり。ジャブを出してきたら裏拳を出すまで攻撃してくるので上跳びげり。2回転足払いを出してきた場合、上跳びげりが入らなかったらバックジャンプで逃げる。また、自分が上跳びげりをする前にサマーソルトを出してくるときがあるが、これは大キックボタンを押すタイミングでサマーソルトを出させなくすることが可能。ただし、タイミングは激ムズ。上跳びげりをガードされたら、バックジャンプで逃げたほうがいい。

ソニックブームをくらって倒れ、ガイルが自分に向かって歩いてきたら上跳びげり。ただ、サマーソルトを出される場合があるので、ガードして中の足払いを出す。

前方ジャンプはリュウと同じく回転キックでいい。

また、これまでのパターンのほかに、常に間合いを取りつつ大の足払いで、ガイルの2回転足払いに当てるという方法もあるが、ソニックブームをいきなり出されたりするのでどちらがいいとは言いにくい。



ガイルも跳びげり。サマーソルトキックに要注意だ。

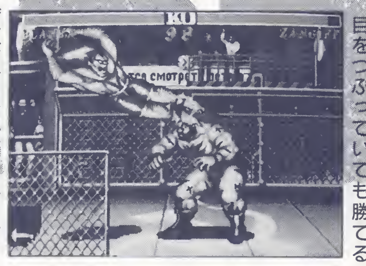


BLANKA



VS ザンギエフ

上跳びげりだけで勝てる。目をつぶっていても勝てる（ここまで言うか!!）。



ザンギエフはレバーを上に入れっぱなしにしてタイミングを見て大のキックボタンを押すだけ。



VS 春麗

前方ジャンプからのけりは、自分も同時に上跳びげり。ただ、横向きキック（小キック）の場合はジャンプが遅れると確実にくらうので、春麗がジャンプする間合いに入ったら自分もジャンプして対応する。

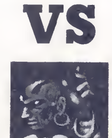
また、上跳びげりのほかに大パンチでダメージを与えてもいい。

三角跳びの場合は、自分側に落ちてくるのを狙って上跳びげり。先ほどのジャンプも含めて上跳びげりできない間合いのときは上を防御。

遠い間合いから歩いてきたら上跳びげり。これが当たらないと春麗の攻撃をくらう。

百裂キックは、離れていれば問題ないが、接近している場合はレバーを斜め下に入れてガード。ガードしていないと即死。

スピンキックはしゃがんでいればいい。着地後のジャンプを狙うといい。三角跳びのときは、着地点を狙って足払いをする。



VS ダルシム

安全にやるなら、常に間合いを多く取りパンチやキックに当たらないようにする。接近されたら、前方跳びげりでダルシムの懐に入り頭突きを当てる。

ダルシムのジャンプヘッドバッドは上跳びげりをタイミングよく当てる。ローリングキックは、間合いが遠いと跳びげりが当たらないので、ダルシムの着地後の攻撃に注意。

ヨガファイヤーはリュウと同じで、1回ジャンプでかわし間合いをつめて前跳びげり。

また、別の方法で中の跳びげり（通称・欽ちゃんキック）だけで倒すこともできる。



これが欽ちゃんキックだ。意味が分かる人は年齢がばれる!?

おわりに

とにかく、ブランカは跳びげりに尽きる。ザンギエフはカモだし、ほかのキャラではいやなダルシムにも比較的強い。しかも、初めの7人を抜けると残りの四天王がかなり楽だ。1コインクリアをめざす人には、ブランカでやるのが近道だといえるだろう。

☆ローリングアタック■レバー（左or左下、左上）少しためる→（右）■パンチボタン 押す　☆電撃■パンチボタン 連打

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(6月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(6月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

アンケート

今回は2つもあるぞ!!

①ゲーメストでは、これからどんどん付録をつけようと思っているのだ(5月号のようにネ)。そこで、次なる付録を君たちに考えてほしいのでア〜〜〜〜〜〜ル!!

●タイトル

●内容

②忘れたころにやってくる!!「メーカー特集」。次はどのメーカーがいいかな。サクッと考えてほしいのだ!!

●やってほしいメーカー名

●こういうふうにしてくれィ!!

キリトリ線

◆GAMEST◆6月号プレゼント◆

◆111ページのゲーメスト6月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線



天下一の突っ張り男
まげが堅いぞ

エドモンド本田

やまかわ悠理

E・本田の特徴

一見使いづらいキャラに見えそうだが、技を使いこなせればめちゃくちゃ強い。意外と使いこなすのに時間がかからないのでおすすめできる。

技はパンチボタンを連打して出す百裂張り手。これは、小パンチのほうが出しやすいが、その分連発しない。大パンチはその逆だ。

投げは中パンチでできる。組んでから大キックでひざげりになる。同じ組むなら投げのほうが効果が大きい。

また、斜めにジャンプして中キックのボディプレスも決まりやすい技だ。ボディプレスのあとに投げもやりやすい。

VS リュウ



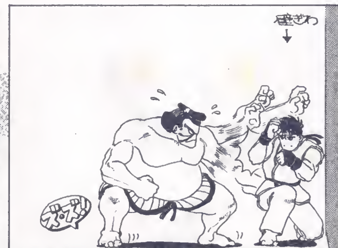
画面の端に追いこんで前方ジャンプから大キック（跳びげり）のあとで中の百裂張り手。リュウがガードして距離があいたら再び同じパターンをくり返す。気絶したら投げ、これが黄金パターンだ。



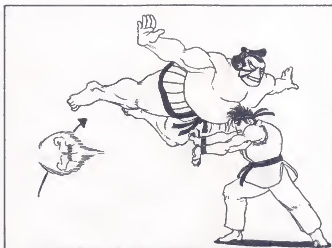
まず飛び込んでジャンプ張り手、大キック、ボディプレスのいずれかをする。



リュウがひるんでいるときに小手投げ（中パンチ）。



追いこんで百裂張り手。ガードの上から体力を減らす。



張り手が終わったらすぐジャンプ。ほとんどリュウが波動拳を撃ってくるからちょうど跳びこして当たる。

VS ケン



画面の端に追いつめればリュウのパターンが使えるがたいていは必殺技を出しまくるので思うようにはいかない。

歩いているときは中パンチでけん制する。うまくいけばダメージを与えられる。前方ジャンプをしてきたらレバーをニュートラルにして大パンチ（チョップ）。ただし、間合いとボタンを押すタイミングによってはケンの跳びげりをくらうことがある。

波動拳を撃ってきたらガードするなりジャンプしてよけるなりして耐える。

昇龍拳は落ちてきたところを投げる。

VS ガイル



基本的にはリュウと同じ。ただし思うようにはめられない。ソニックブームをくらったり、場合によってはサマーソルトを出されたりするからだ。もしパターンにはまらない場合、立ったままガイルと一定の距離を保ち、ガイルが近づいてきたらしゃがんで大パンチか大キックでダメージを与える。そしてひたすらガイルがジャンプしてくるのを待ち、大チョップではたき落とすのだ。

VS ザンギエフ



百裂張り手を常に出しているか上跳びげりで攻撃すればいい。百裂張り手の場合はザンギエフがダウンしたら、前方ジャンプをして間合いをつめれば攻撃をくらいにくい。

VS 春麗

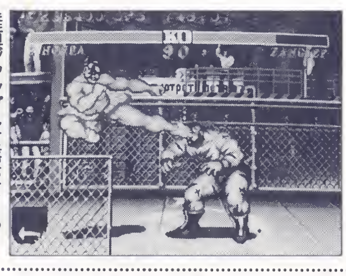


基本的には、春麗がジャンプして落ちてくるところを投げればいい。ただし、間合いが悪いときはガードをする。

三角げりも同様。

歩いてきたときは中パンチでけん制する。タイミングがよければ投げることも可能。

画面の端に追いつめたなら百裂張り手を使う。



垂直ジャンプして落ちてくるときに大キック。

VS ダルシム



リュウと同じパターンが通用するが、それも前半まで。あとのほうで出てくると通用しなくなる。

後半で出てきた場合は勝ち逃げを狙うしかない。スライディングキックをしてきたときは上跳びげりを落とすように当てる。

フライングキックとフライングヘッドバッドも上跳びげり。ただし、間合いが近いときに出してきたら大チョップのほうがいい。

接近してきたときは、しゃがんで大パンチ。

そのほかの攻撃はすべてしゃがんでガードする。ヨガファイヤーもできるだけジャンプでよける。

VS ブランカ



スタートして最初のうちは前方跳びげりで懐に入って投げるパターンがいい。

そのあと、ブランカがジャンプしまくるようになったらうまくジャンプしてきた方向に移動して投げる。これはガードしまくってパンチで突っ込んできたときが狙い目。また、間合いによっては中パンチを出せば入ることが多い。

おわりに

E・本田は敵を端に追いつめ、突っ張りにはめてしまうパターンがわかるととても強い。実は中パンチで投げもできるし、四天王にはかなり強いのでおすすめだ。意外に使っている人が少ないのが不思議なほど強いキャラだ。



E・HONDA

☆スーパー頭突き■レバー（左or左下、左上）少しためる →（右）■パンチボタン 押す　☆百裂張り手■パンチボタン 連打

ロシアから愛をこめて
つぶして投げまくれ

ザンギエフ

石井ぜんじ



ザンギエフの特徴

のろい、ジャンプが低い、必殺技が使いにくいと三拍子揃ったおすすめとはいいにくいザンギエフ。しかしこんなザンギエフでも実は必殺技とも言うべき強力な攻撃がある。それはボディプレスだ。

ジャンプしてレバーを下に入れながら大パンチを出すとボディプレスとなる。ボディプレスはとても決まりやすく、投げにつなぐ重要な技だ。



ダブルラリアートで波動拳がすりぬける。

また、必殺技のダブルラリアートはうまく使えば波動拳をすりぬけることができる。しかし上からの攻撃には意外に弱いので注意しよう。

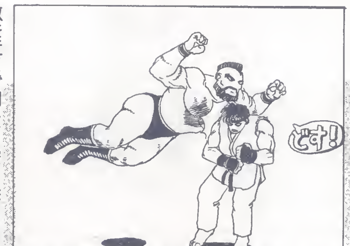
超破壊力を誇るスクリューパイルドライバーは、ジャンプしてジャンプ中にレバーを1回転させてからつかんで投げるとやりやすい。敵がピヨピヨのときにやってみよう。

VS リュウ

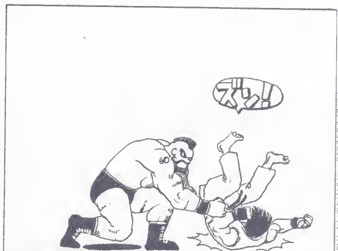


ここでザンギエフの黄金パターンをくわしく説明しよう。スタートしたら、ずんずんあるいていって正面からつかみ、大のキック(パワーボム)で投げ落とす。リュウがダウンしたら起き上がる瞬間に上からボディプレスで押しつぶし、そのままつかんでパワーボム。これを繰り返し、画面の右端ではめてしまいリュウに攻撃させず一気に攻め落としてしまう。

もしリュウに逃げられたらリュウが跳びげりしてくるところを立って大パンチではたき落として攻撃。それ以外はひたすら耐えよう。



敵を近くで倒して起き上がる瞬間にボディプレスで押しつぶす。



つぶしたところをすかさずつかんでパワーボムを繰り返す。



敵がジャンプして逃げようとしても大キックで投げにいけばあびせげりになる。たたき落とせるぞ。

ZANGIEF

VS ケン



リュウより波動拳を撃ってこないのでやりやすい。しかし昇龍拳をよく打つので黄金パターンはやめて昇龍拳のあとの投げにかけよう。

VS 本田



黄金パターンにはまる。できれば一気に決めよう。危なくなったら、中の足払いを出して本田をジャンプさせ、大のパンチではたき落とすパターンも使える(リュウ・ケンの対本田パターンと同じ)。

本田がスーパー頭突きを出してきたら、大、中、小のボタンを同時に押すダブルラリアートで迎えうてる。

VS ガイル



普通にやるととても難しい敵。図解で説明しよう。

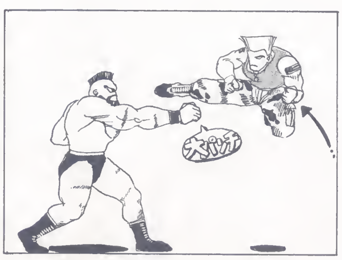
スタートしたらガイルと一緒に立ったまま歩く。ガイルが近くに来たらしゃがんで大の足払い。うまくいけば決まる。決まらなかったらすぐ立って同じことを繰り返す。

また、ガイルがジャンプしてきたら大のパンチではたき落とす。粘り強く闘おう。



立って接近していきなりしゃがんで足払い。これを繰り返す。





跳んできたら大パンチで迎えうつ。垂直ジャンプのときも大パンチが当たる。

VS 春麗



ザンギエフにとってはかなり強敵。

遠くから飛んできたら大のパンチではたき落とす。しかし、間合いを合わせないと相打ちになる可能性がある。そこで、無理に攻撃せず耐えることが必要だ。

春麗を画面はしに追いつめると三角跳びをするので、着地した瞬間につかんで投げるのもいいだろう。特にスピニングバードキックのあとなどがやりやすい。

VS ダルシム



無理につっこんではいけない。ザンギエフはパンチ、キックの威力がかなりあるのであせる必要はない。

スライディングで突っこませておいて、自分の体にめりこんだときに足払いをするのが確実な方法。起き上がるときに跳びげりをする。

VS ブランカ



ザンギエフの天敵。全キャラ中最も相性が悪いかもしれない。

いきなりボディプレスで突っこんでむりやり黄金パターンにはめるしかない。ジャンプし始めたら手がつけられないのでひたすら耐えること。

ローリングアタックがきたら1回ガードして2回目にくるところをダブルラリアートでカウンターをとることができる。これにかけよう。

おわりに

ザンギエフは敵に反撃させない怒とうの攻めで敵を押しつぶす強力なキャラだ。確かに守りに回ると弱いかもしれないが、細かいテクが苦手な人はザンギエフがいいかもしれない。攻めて攻めて攻めまくれ!

☆ダブルラリアート■パンチボタン ○○○ 押す(大、中、小のパンチボタンを同時に押す)

☆スクリューパイルドライバー■レバー

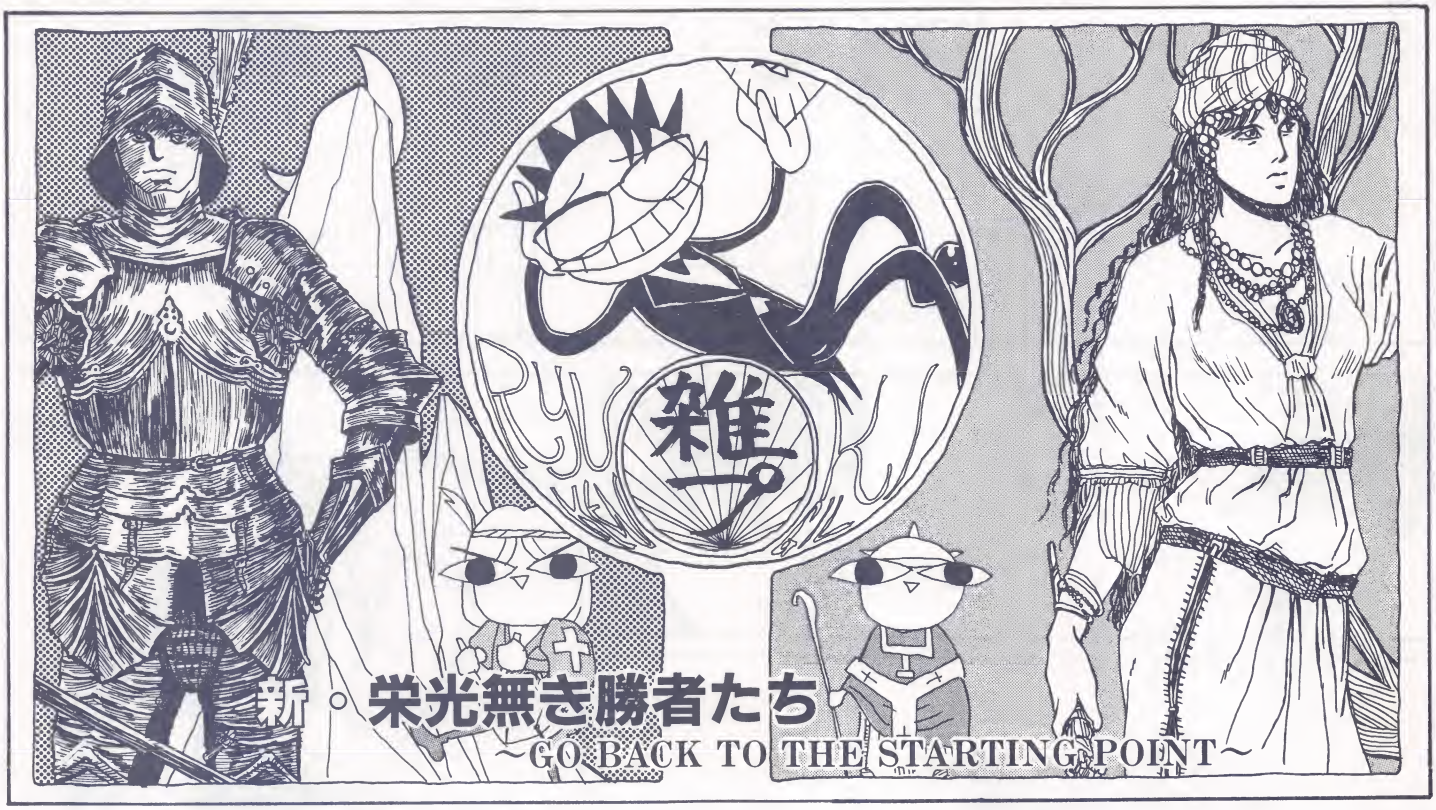


レバーを回し ■パンチボタン ○ 押す

パンチボタン

ゲーセンおわらえ







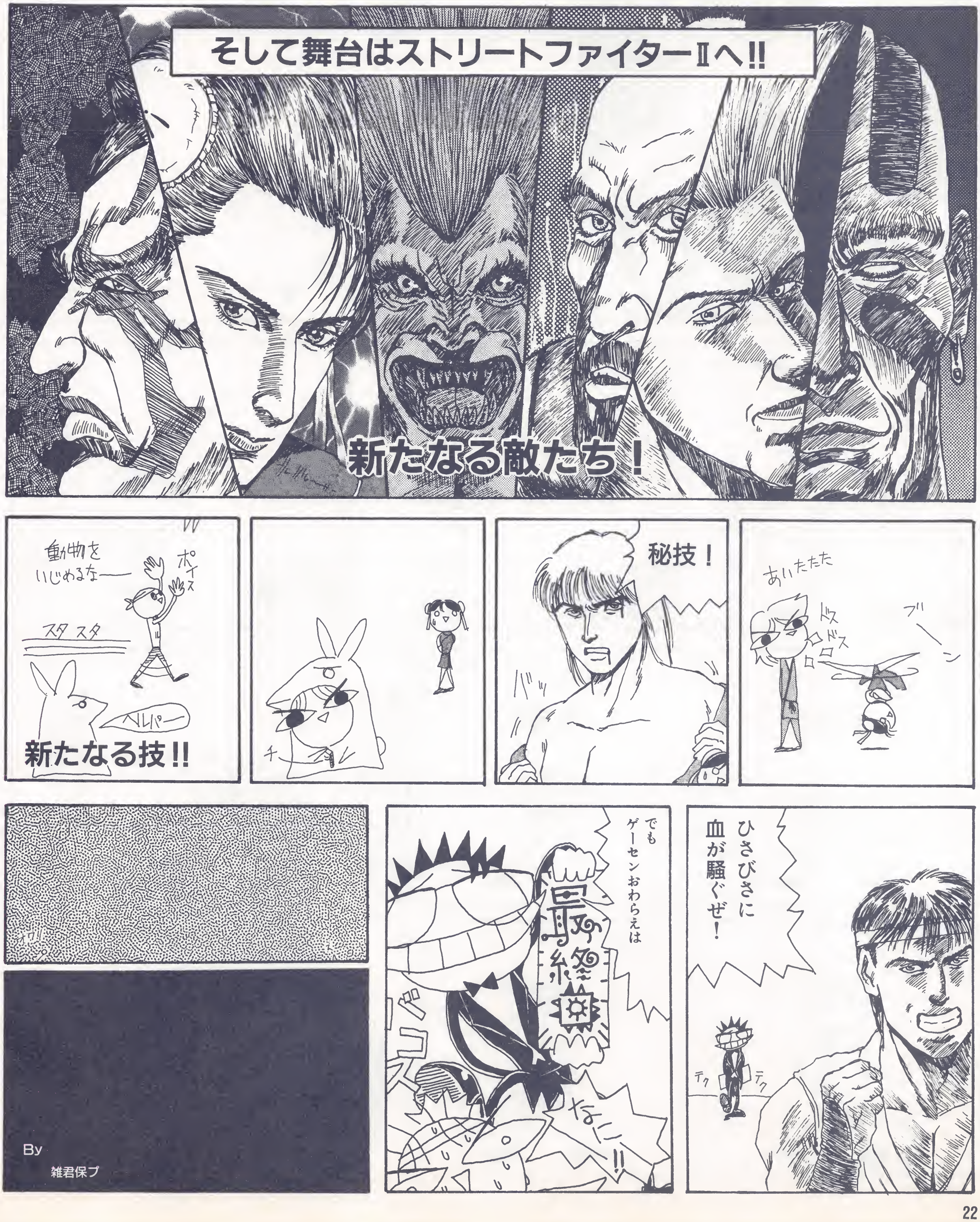
形意拳とは

形意拳創始者　姫際可が鳥獣の相争う態をみて完成させたとされる。竜形、虎形、馬形、燕形など十二種ある。




いー汗かいたなあ
フー
汗
血
……
ふけない
ドカ
バキ
ボヨム
ボヨム
※足元にオモリが入っていて倒れても起き上がる
本屋によくあった
ケンはペンギン形ね
ああれ
よし、次
俺は鷹形で
バシッ
ケンはひかれたカエル形ね
ああれ
タイヤの跡
そのころ彼らに近づく人影があった
バキ
ドカ
ボム
ボヨム
ボヨム
ズン
ズン
いらね
今度は"オ"のつくもの
どいて
ポイス
ルナーク
ズン
ズン
……


どいて
どいてどいて——
ポイポイ
ポイ
ポイ
ポイ
プップー
キコキコ
ガシャ
動物を
いじめるな——
ポイス
にあれ
世界平和はドーブツ愛護から
ピス
ゴオオオオ
グシャス
ピーン
この猪突猛進に
動物愛護な男には
そのことを知ってか知らずか
動物たちがよくなつくという
EARTH POWER
死ねる!!
よくいった
うふふう
のら犬
ワン
おいおいワンちゃん
のらナメクジ
のらキウイ
カプ
のらバリオン
はち
おいおいキミた
トス
のら
ポルターガイスト
トトトト



そして舞台はストリートファイターⅡへ!!
新たなる敵たち！
動物をいじめるな——
スタ スタ
ヘルパー
新たなる技!!
チ
秘技！
バッ
あいたたた
ドス
ドス
ブ〜ン
ひさびさに血が騒ぐぜ！
テク テク
でもゲーセンおわらえは
なにー!!
By
雑君保プ

マニアの皆さん！ まずお電話ください

（在庫と価格の確認をしてください）

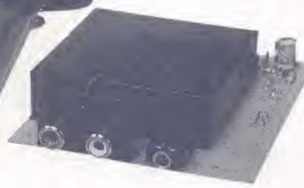
〈CAPCOM〉
天地を喰らう ¥125,000
ファイナルファイト ¥185,000
戦場の狼II ¥130,000
チキチキボーイズ ¥130,000
マジックソード ¥120,000
1942 ¥7,000
無頼拳 ¥10,000
戦場の狼 ¥7,000
カプコンワールド ¥18,000
〈IREM〉
トンマ ¥40,000
ドラゴンブリード ¥40,000
RタイプII ¥45,000
ロードランナーII ¥7,000
ロードランナーIII ¥7,000
スパルタンX ¥10,000
大工の源さん ¥60,000
〈KONAMI〉
グラディウスIII ¥65,000
グラディウスII ¥55,000
パロディウスだ！ ¥98,000
サンダークロス ¥50,000
T.M.N.T. ¥120,000

源平討魔伝 ¥22,000
ファイナライザー ¥6,000
マンハッタン24分署 ¥10,000
サーカスチャーリー ¥5,000
〈TAITO〉
火激 ¥12,000
地獄めぐり ¥30,000
バブルボブル ¥23,000
達人 ¥60,000
ダイナマイトリーグ ¥30,000
中華大仙 ¥9,500
ヘビーユニット ¥13,000
究極タイガー ¥30,000
ダブルドラゴンII ¥35,000
ドッヂボール ¥7,000
エキサイティングアワー ¥7,000
〈NAMCO〉
マーベルランド ¥120,000
ドラゴンセイバー ¥164,000
バーニングフォース ¥117,000
球界道中記 ¥130,000
エアバスター ¥65,000
システムI ¥50,000
システムII ¥110,000

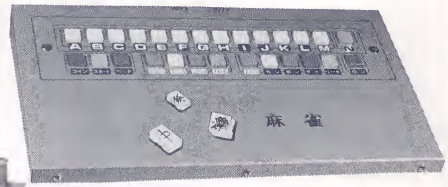
〈ロムキット〉
（SYS-1）
ロンパーズ ¥10,000
ブラストオフ ¥10,000
パックマニア ¥18,000
（SYS-2）
ドラゴンセイバー ¥48,000
未来忍者 ¥15,000
バーニングフォース ¥10,000
球界道中記 ¥24,000
マーベルランド ¥24,000
メトロクロス ¥18,000
ドラゴンバスター ¥18,000
〈SEGA〉
D.J.ボーイ ¥45,000
エイリアンストーム（SYS18） ¥85,000
テトリス（SYS16B） ¥60,000
ブロクシード（SYS16B） ¥60,000
獣王記（SYS16B） ¥40,000
〈DATA EAST〉
ロボコップ ¥30,000
ドラゴン忍者 ¥30,000
カルノフ ¥9,500
SRD ¥11,000

ワンダープラネット ¥9,000
シュートアウト ¥6,000
スタジアムヒーロー ¥8,000
〈SNK〉
スカイソルジャー ¥23,000
ネクストスペース ¥25,000
ギャングウォーズ ¥40,000
脱獄 ¥35,000
ストリートスマート ¥40,000
ゴールドメダリスト ¥10,000
バトルマニア ¥9,000
〈その他〉
子連れ狼 ¥13,000
スーパーパン ¥95,000
ハットトリス ¥25,000
アウトゾーン ¥95,000
スノーブラザーズ ¥55,000
エアーバスター ¥65,000
JUJU伝説 ¥65,000
ゼロウイング ¥38,000
コンバットライブス ¥75,000
スカイアドベンチャー ¥40,000
その他、在庫多数
不要基板高価買い取り





ステレオキット
RPS-8（別売）¥8,000



麻雀パネル ¥9,800

絶賛発売中!!

ジョイシステムＰＭＦ－８、ＳＶＧ－８を使ってメガドライブ、ＰＣエンジン、マークIII、Ｆコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 ¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークIII用 ¥2,500

近日発表！ 予約受付中

スーパーFコン用
ジョイスティック

標準タイプ
SVG−8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

写真はRPS-8内蔵タイプです。

- 当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー微調整がかんたんにできます。
- レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- 連射のスピードが調整できます。
- 連射はすべてのボタン（6個）でできます。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格。
- RGB21ピン対応。
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き。
- マージャンや特殊パネルにも対応できます。

SVG-8 取扱店

関東地区
アップル
☎054-263-2406

関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口（シシガグチ）町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで！

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法
- ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ３カ月間保証書付きです。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

ボス！ボス！ボス！

最大のヤマ場6面を図とマップで完全攻略だ！

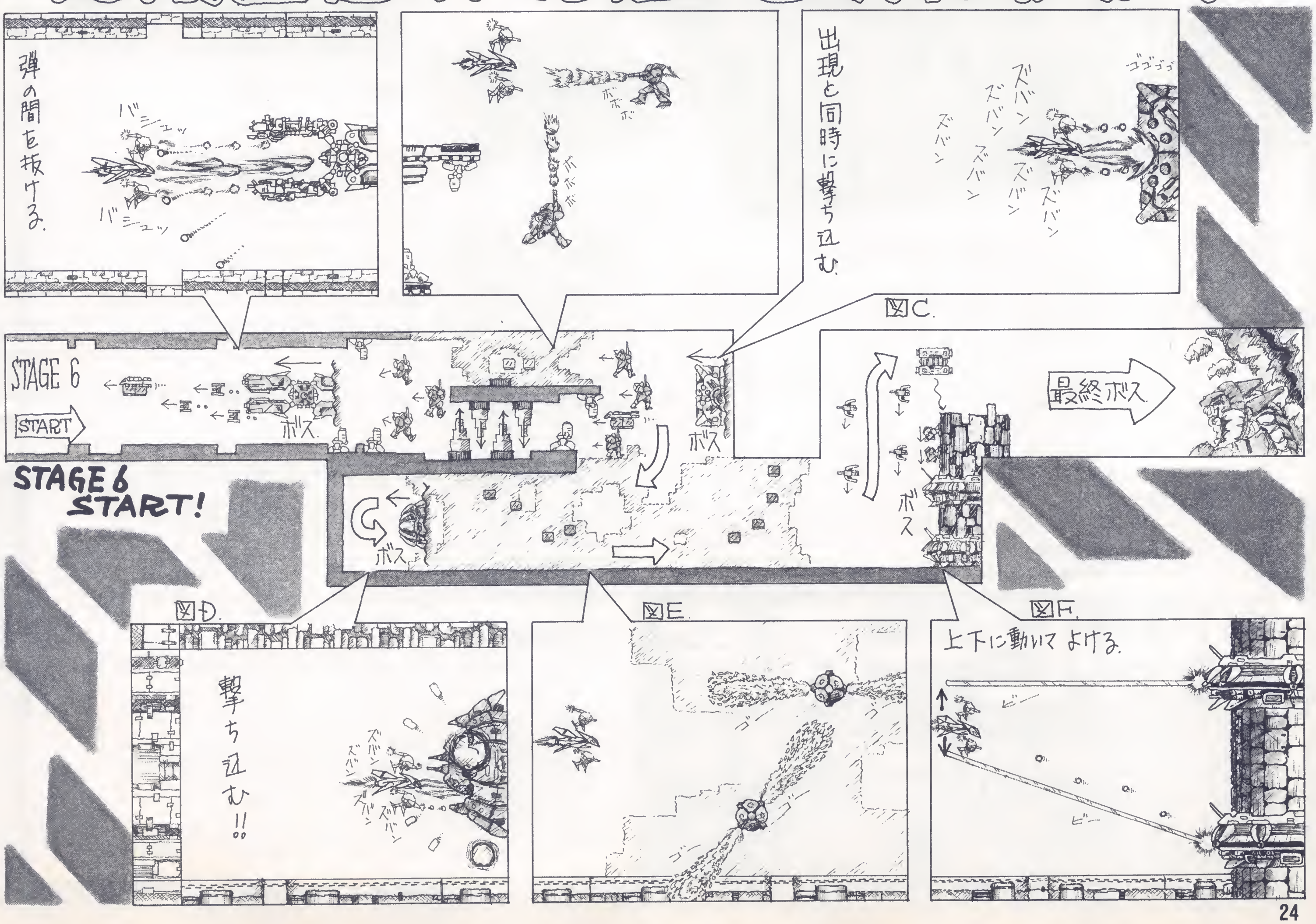
雷牙 STRATO FIGHTER

©TECMO

攻略：N.O.　図：ずるずる

第2回§ 2周目攻略編

2周目STAGE 6のMAP.



先月に引き続き、今月は2周目の攻略に入ろう。1周目と2周目は6面以外は基本的な違いに差があまりない。そこで6面を図とマップを交えて攻略していこう。

2周目 1面

1周目との大きな違いは3つある。4面の最初で出てきたバリア戦艦が要所要所に出てくる。イン石を回転させている戦闘機の出現周期が早い。敵の弾が若干速い（これは2周目全部に言える）など。

1周クリアの人なら負ける要素は何ひとつないだろう。バリア戦艦は弾を撃つときにバリアを解除するので、このときならどこから撃っても当たる。ビームライフルで攻撃するといいだろう。

2周目 2面

前半は、もしかすると2周目のほうが楽かもしれない。理由は、ノーミスなら下にもビームライフルがついているからだ。このため1周目のようにボマーを取る必要はない。

ここで、1周目6面から持っていたイオンランチャーをバーティカルに換える。

ボスでひとつ注意する点は、緑色のレーザー。これに当たると、シールドがフルの状態でも1発ではがれてしまうので気をつけよう。

2周目 3面

このステージは、1周目とほとんど変わらない。ただ、ジェネレーターから出てくるクラゲの出現周期が早いという点と、1周目では出現しなかった所からクラゲが出てくる点が1周目との違い。

2周目 4面

大きな違いはスタート地点のアイテム。1周目で3個出たシールドアイテムが、2周目では1個しか出ない。このため、3面ボスでシールドをわざとはがして、ここで張りかえるという1周目のパターンが使えなくなっている。

このほかは、一部の戦艦が入れ換わっているが、バリアを張ってないのでかえってやりやすいのでは？

あとは壁についているスクラップが、場所によって1基多かったりするので、油断しないこと。

2周目 5面

1周クリアしたプレイヤーが最初につまるのが、この面かもしれない。途中までは同じだが、1周目でベルヘルム編隊が出現した所は、2周目ではモビルスーツの大編隊と入れ換わっている。このモビルスーツ編隊の対応策は画面の中心で、ターンをこまめに使いつつ、モビルスーツの銃口と座標を合わせないように攻撃する。また、全部出現しきった状態なら画面の一番上が、比較的安全なラインということも覚えておこう（ただし、あまり過信しないこと）。

さて、一番のライバルは、このモビルスーツ編隊にまぎれて、後半で出現する火炎放射ボール。こいつが出現するタイミングになったら、画面の一番左へ移動してビームライフルで狙撃しよう（ときどき火炎の向きを変えるので破壊するまで気を抜かないように）。

2周目 6面

1周目ではボスとの対戦だけだったが、2周目はまともに戦わなければならない。内容は、敵要塞内でのボスオンパレード。1、5、2、4面の順でボスと対決する。

装甲の堅い敵ばかりなので、ビームライフルとイオンランチャーのまま進もう。

真のエンディングは間近だ。

中古基板販売※一例※

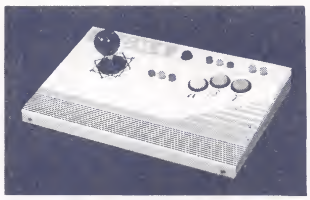
●サイドアーム	¥12,000	●ムーンウォーカー	¥48,000
●大旋風	¥30,000	●レッスルウォー	¥32,000
●ハットリス	¥15,000	●フラッシュポイント	¥30,000
●コンバットライブス	¥38,000	●霊界導士	¥10,000
●エリア88	¥10,000	●サイドポケット	¥10,000
●あしたのジョー	¥25,000	●バーニングフォース	¥100,000
●西遊降魔録	¥10,000	●テラフォース	¥12,000
●エキサイティングアワー	¥7,000	●チキチキボーイズ	¥100,000
●アームドF	¥12,000	●ファイティングファンタジー	¥30,000
●妖獣伝	¥5,000	●モモコ120%	¥8,000
●スーパークイックス	¥8,000	●地獄めぐり	¥18,000
●脱獄	¥25,000	●キャンパスハンティング	¥17,000
●モンスターランド	¥15,000	●アイドル麻雀	¥12,000
●サプライズアタック	¥32,000	●その他各種	

「NEO・GEO」ゲームソフト
※新品、中古、各種取り扱い中!!

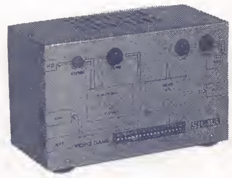


買います
もし、君の基板でもうあきちゃったのや、ずっと使っていないのがあったら当店で、買取・下取・交換します。

君の部屋に光のメッセージ!!
パステルボード（サインマーカー6色付き）
定価¥48,500→売価¥12,800
（伝言板・その他用途いろいろ〜）
店内のディスプレイに最適
（H510mm×W610mm）



S-9TURBO ¥10,000
（シグマ電子社製）
ファミコン、PC、その他使用可



AV-9（モノラル用） →¥20,000
AV-999（ステレオ用）→¥25,000
（シグマ電子社製）

詳しくはTELにてお問い合わせ下さい。

GAME ファンタジー

〒326 栃木県足利市大前町841 ☎0284−62−6926 FAX0284−62−7407

私はうまくなりたい！

その1 ゲームテクニック向上委員会編

遠藤ちゃら子

今月からちゃら子の『ゲーム上達講座』がはじまる。以前、私が『ゲームのうまくなる法』を連載したときに比較的好評だったので、ぜひいつかまたやってみようと思っていた企画だ。

今回の企画は遠藤ちゃら子がメインライターとなって、どうしたらゲームがうまくなれるかを連載していく予定。いろいろな角度から、攻略法に載せる以前の基礎を説明していくのでよろしく。

今回は一番の基礎であるゲームがうまくなる心構えについてとりあげている。これはゲームがうまい人になれるかどうかの本当の根本のところなので、ぜひ読んでほしい。

（ぜんじ）

もっとゲームを好きになろう

ずばり言ってしまうと、ゲームがうまくなるにはゲームを好きになればいい。好きならやってて楽しいし、長い時間続けてもあきることもない。

ゲームをやりにゲームセンターに通っているうちに友達ができたり、新しいゲームを見つけたり、ゲームをプレイすること自体に加えて楽しい副産物も出てくるだろうしね。

そうしてゲームを楽しんでいるうちにどんどんゲームが自分の生活の大きな部分をしめるようになる。だって楽しいんだもの。そりゃあ、楽しいことが嫌いな人なんていないもんね。

ゲームがうまくなる第一歩はゲームを好きになってたくさんプレイすることだよ。

好きなゲームを見つけよう

ゲームセンターで友達ができて新しいゲームもたくさん入ってきた。そんなこんなで毎日ゲームセンターに通うようになったある日、絵がキレイでおもしろそうな、気になるゲームが現れた。プレイしてみたらこれがすごくおもしろい。なんとしても先に進みたくなった。

気になるゲームなら先が見てみたい、うまくなりたい、クリアしたい！　と思うのはあたりまえだよね。嫌いなゲームならどうでもいいもんね。

それが君の運命の赤い糸ならぬ赤いゲームだ。

現在ゲーマーといわれている人たちにも必ず運命のゲームはあったはず。「このゲームで人生変わりました」みたいな、何もかも忘れてのめり込めるゲームがなかったといったらウソになる。ちなみに私の場合はドルアーガの塔とニンジャウォーリアーズだけれど。

それほどまでに好きでやり込んだらそりゃあうまくなってあたりまえ。回数こなせばこなすほど上達するものだもの。例をあげれば、女子学生やサラリーマンで妙にテトリスだけうまい人がいるよね。あれは完全にやり込みの勝利なのだ。

話はそれたけど、せっかく運命のゲームと出会ったんだもの。限界までやり込んでみようじゃない？　やってて楽しいのならなおさらとことんやってみるべきだよね。

クリアしたいココロ

さて、運命の赤いゲームをクリアするためにはどうするか？

毎日&適度にプレイするのがクリアへの早道だ。

毎日というのは操作感覚やパターンを忘れてしまわないようにするため。操作感覚やパターンはゲームをやる上でとても重要な項目だ。たとえ昔に全国トップを取ったゲームでも1年もやらないでいると何もかも記憶の底に沈んでしまってひどく下手になってしまっていることが多い。私も「こんなに下手だったっけ？」と息を飲んでしまったことが過去に何度かあった。

それに前にやったときどこでやられたか覚えてるでしょ。覚えてれば次からはやられないようにしようと思うものね。

このように、手が操作感覚を、頭がパターンを忘れてしまわないように毎日プレイするのは大切なことなのだ。

そして、適度にという話。どんなに好きなゲームでも何十回もやってればあきてしまう。例えば、私は温泉まんじゅうが大好きなのだがさすがに1箱も食べるとあきてきて、そのうちおいしいと思えなくなってくる。ゲームもこれと同じで、おいしいうちにきり上げるのがよろしいのだ。

まぁ、何十回でも何百回でもプレイしたい、というのならあえて止めたりはしないけどね。

クリアできる人できない人

毎日ほそぼそとプレイし続けていたある日、未だかつてない超難所にぶち当たってしまった。どうやって越えたらいいか皆目見当がつかない。

さてどうする？

こんなのぬけられるわけないよーっ！　と思ってしまうかな？

それは良くないよ。とことん限界まで努力したのならともかく、自分で自分の前にカベを作ってしまってはいけない。自分の限界を自分で決めてはダメなのだ。

まだ全国でクリアの出ていない想像を絶するほど難しいゲームならともかく、他の人がクリアできたなら自分にも絶対クリアできる、と思わなくてはね。

同時に少々のはまりではびくともしない気長さ、忍耐力も養える。あきらめずにやり続ければきっとどんなはまりもぬけられるのだから。

自分でカベを作り越えられないといって悩み、あげくの果てにあきらめてしまう——これはゲームをクリアできない人のパターン。こうなってはいけないよ。

クリアできる人は、たとえ目標が気の遠くなるほどはるかかなたでもコツコツと少しずつ進み続けて、やがて目標達成してしまう。

ゲームをクリアするのなんて何もあせることはないじゃない。学校の宿題みたいに期限が決まっているわけじゃないし。ゆっくり、楽しみながら上達していけばクリアできるんだからね。

そのうえあきらめずにやり続けたゲームは思い入れもひとしお。時間がたってもいい思い出として残るよ。

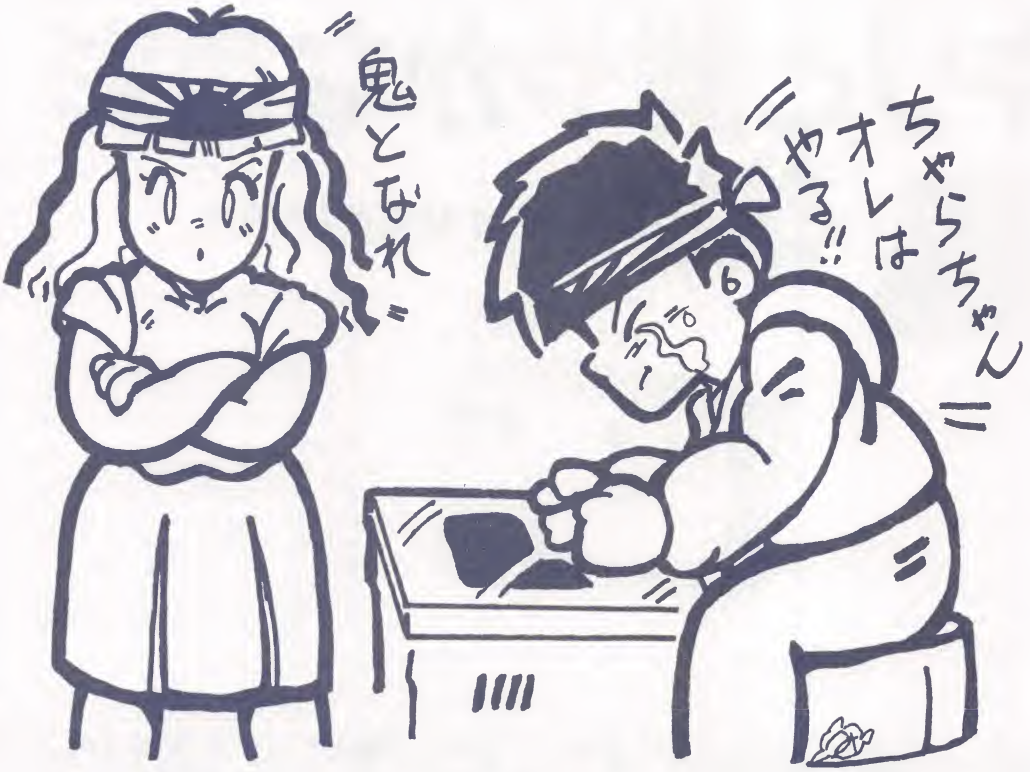


次回へのステップ

そんなこんなで1つのゲームをしつこくやり続けているうちについにクリアできるようになった。

さあ、次のターゲットのゲームを見つけよう。

1つのゲームをやり込んでクリアした君は大きな自信をつけたはずだ。その調子でどんどん新しいゲームを極めて



いこう。

えっ?まだはまっている? どうやってはまりをぬければいいかわからないって?

というわけで、次回ははまりからの脱出のしかたを、例をあげてやさしく、かつくわしく書いてみようと思う。楽しみに待っていてね。

最後に今月の宿題

①運命の赤いゲームを見つける。
②何日か続けてやり込んでみる。

とりあえずこの2つを実行してみようね。

それではまた来月。

来月は具体的に人気ゲームを例にとって説明するよ。

中古基板全国通信販売

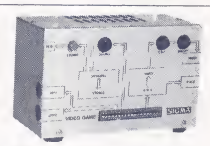
ただ今「NEO・GEO」ソフト高価にて下取り中!

●アルカノイド	¥5,000	●ラビオレプス	¥25,000	●コンバットライブス	¥35,000
●忍者くん	¥6,000	●MVP	¥50,000	●T.M.N.T.	¥70,000
●スタジアムヒーロー	¥8,000	●コラムスII	¥43,000	●ムスタング	¥45,000
●快傑ヤンチャ丸	¥6,000	●A-JAX	¥35,000	●スーパーフォーミュラ	¥65,000
●忍者くんII	¥9,000	●ロボコップ	¥35,000	●天地を喰らう	¥125,000
●ウィズ	¥6,000	●原始島	¥35,000	●大魔界村	¥110,000
●くにお君	¥5,000	●ダブルドラゴンII	¥35,000	●ウィロー	¥110,000
●ロボレス2001	¥10,000	●レッスルウォー	¥35,000	●ファイナルファイト	¥160,000
●SRD	¥10,000	●フラッシュポイント	¥32,000	●ワルキューレの冒険	¥165,000
●大列車強盗	¥15,000	●テトリス	¥50,000	●球界道中記	¥120,000
●ハットリス	¥15,000	●タフターフ	¥35,000	●フェリオス	¥130,000
●リングファイター	¥15,000	●スノーブラザース	¥35,000	●バーニングフォース	¥110,000
●プレイウッド	¥15,000	●サプライズアタック	¥35,000	●マーベルランド	¥125,000
●リターンオブインベーダー	¥15,000	●ドラゴンブリード	¥38,000		
●ワードナの森	¥15,000	●Xマルチプライ	¥38,000		
●ドカベン	¥10,000	●イメージファイト	¥38,000		
●奇々怪界	¥10,000	●トンマ	¥35,000		
●四川省	¥12,000	●グラディウスII	¥48,000		
●リベンジオブドリーム(P付)	¥13,000	●グラディウスIII	¥50,000		
●無頼拳	¥18,000	●ライフフォース	¥30,000		
●ヘルファイヤー	¥28,000	●カダッシュ	¥30,000		
●飛翔鮫	¥15,000	●サラマンダ	¥30,000		
●虎への道	¥18,000	●パイプドリーム	¥40,000		
●R-タイプ	¥25,000	●エアーデュエル	¥45,000		
●グラディウス	¥25,000	●R-タイプII	¥35,000		

☆ご注文は在庫を確認の上、現金書留でお申し込みください。
★お申し込みの際は必ず電話番号を明記してください。

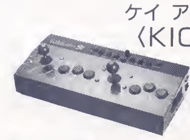
☆中古18インチテーブル筐体
(モニター・東映・電源・7A・Wコンパネ・整備済み)
先着20名様
¥30,000
★当店でコントロールBOXを買うとハーネス無料サービス中です。





AV-9⇨¥20,000 AV-999⇨¥25,000
(シグマ電子社製)

ケイ アイ シー製
〈KICS 91〉



Ⓐ ビデオ端子…………¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応…¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応……¥38,000

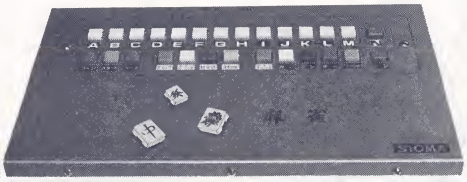
●中古基板情報希望の方は、62円切手3枚同封して、下記までご請求下さい。麻雀基板・その他詳しくは電話でお問い合せ下さい。

不用の基板が有りましたらお知らせ下さい。
当店では買取・下取・交換中です。

ゲーム基板販売
クエスト
〒370-05 群馬県邑楽郡大泉町古氷215の2
TEL/FAX 0276(63)-4766

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



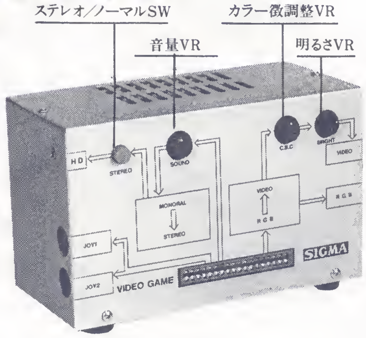
大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　￥9,800(350×200mm)

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(760)6630／テクナート06(643)7641

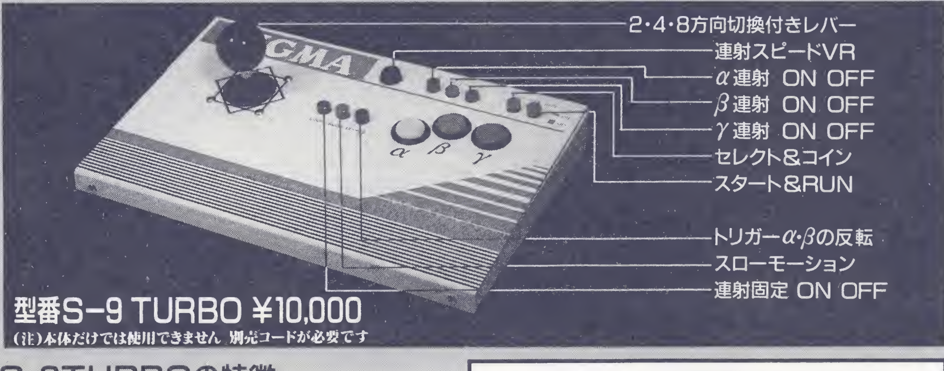
新製品　ステレオ対応AV-999



型番　AV－9　（モノラル用）￥20,000
型番　AV－999（ステレオ用）￥25,000

＊当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
＊AV-999をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
＊ウォークマンのヘッドホンが使える端子付、音量を調整できるVRがありますので便利です。
＊別売（￥3,500）のRGB21ピンコードを使用すればRGBテレビにも接続できます。
＊別売のS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
＊テレビ接続用コードとS-9TURBO接続コード付きです。
＊超小型（縦125×横125×奥95ミリ）
＊ソケットの配線はSAM規格

スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO
ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番S-9 TURBO ￥10,000
(注)本体だけでは使用できません 別売コードが必要です

S-9用　別売コード



＊メガドライブ用コード(型番コードMD)･￥3,000
＊PCエンジン用コード(型番コードPC)･￥2,000
＊マスターシステム
　&マークⅢ用コード(型番コードMM)…￥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)……￥1,500
＊Fコン用コード(型番コードFF)………￥2,000

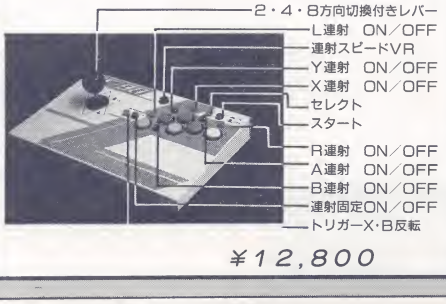
S-9TURBOの特徴

＊α,β,γの連射ON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用　￥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK

型番SF-90 TURBO



￥12,800

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由,なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ULTRA 401

続続 驚異現象　ドラゴンセイバー&意味なし技小特集だ!!

構成
やまかわ悠理

相変わらず人気のドラゴンセイバーだが、意味なし技がほとんど多い。中級・上級ネタがもっと欲しい、よくばりな担当のボヤキである。

今月のメニュー

びっくらめーしょん・311
ドラゴンセイバー
●意味なし技

エンディングの最中にコインを入れスタートボタンを押すとドラゴンの鳴き声が聞こえる。

(愛媛県・Ⓟ目標驚異現象1ページ独占!SURーあーべ41号君)

㊫エンディングのBGMが鳴き声にかき消されるのが悲しい。けど1回は聞く価値あり(あるのかなあ…)。初級。

びっくらめーしょん・312
ドラゴンセイバー
●意味なし技

8面終わりで画面が変わる瞬間に死ぬと、とりあえずその面はクリアするが9面の最初で死んでしまう。そして、そのまま9面の最初から復活する。

(神奈川県・ⓅKAY君)

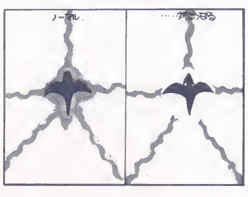
㊫もったいないもったいない…。8面の最後で死ぬとはもったいない。初級だ!

びっくらめーしょん・313
ドラゴンセイバー
●意味なし技

スパークチェンジアイテムの卵までスパーク以外のドラゴンで来る。対地で卵を割りスパークアイテムを取った瞬間に気合弾を撃つと図のようになる。

(神奈川県・ⓅKAY君)

㊫タイミングが超シビア。1段階だと不可能。応用でブルードラゴンがファイヤーブレスを吐くこともできる。初級ってとこ。ちなみに、スパークしたあとに死ぬと簡単にできるぞ。



びっくらめーしょん・314
サプライズアタック
●意味なし技

2ー1でムーバーアイテム(無敵)を取り、その先の爆弾男の手前で床にめりこませて爆弾男の投げてくる爆弾に当たる。すると、コントロール不能になって上から落ちてくる。

(北海道・Ⓟタコ焼キャンディ君)

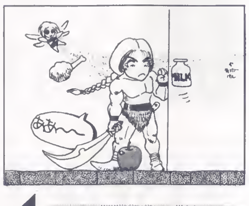
㊫ちなみに、ボリュームの大きい店ではやらないほうがいいとのこと(それだけうるさくなるということ)。初級。

びっくらめーしょん・315
マジックソード
●意味なし技

プレイヤーを壁の左側に立たすようにしてフェアリーを出す。フェアリーがフードを出すが、そのうちのミルクが壁にめりこみとれなくなる。

(埼玉県・Ⓟイエス君)

㊫ミルクは重力に逆らって上に上って行くのであった。初級。



びっくらめーしょん・316
ブラッドブラザーズ
●1UP情報

1ー1&4ー1で、開始直後に缶を数回撃つと1UPが出る。ただし、出る前に10点でも取ってしまうと1万点or武器が出てしまう。

(岡山県・ⓅICZ〔㊮のあとつぎ〕)

㊫ハイスコアを狙うとなると(永パがあるけど)真っ先に撃たれてしまう缶にも、こういう役割があるのであった。初級の上!

びっくらめーしょん・317
パロディウスだ!
●ペンギン宇宙遊泳技

1面ボスのペンギン親分を倒さずに粘る。時間切れ直前に子分ペンギンをすべて倒し親分ペンギンをやりすごし、次の面の前衛に変わると、画面の左上に子分ペンギンが現れる。

(愛知県・Ⓟ2ー3の抜け〔パーペキパターン〕分かって嬉しいIONA!君)

㊫面が変わってヒヨコっと現れるのがちょっと嬉しい。初級の上。

びっくらめーしょん・318
ボナンザブラザーズ
●すり抜け技

ドアを開け、閉まるときにタイミングよく突っこむとドアにめりこむ。めりこみが深いと反対側に抜けられる。

(群馬県・ⓅMIYー゛ザエモン愛好会会長゛ーOAC君)

㊫めりこみ方はジャンプしたほうがやりやすいそうです。また、ドアの中央にめりこんでボタンを押すと自分の開けたドアにはさまって死んでしまうそうです。初級です。

びっくらめーしょん・319
ファイナルファイト
●得点勘定法

(東京都・Ⓟ橋本消火器製作所・にのみい書記長㊗君)

㊫なぐると何もなくて、つかんだり、武器を使ったりするとポイントが高い。フムフム。お勉強になりました(←勘違いしている)。初級。

言い訳&次号予告
今月号の驚異現象は、実は先月号に載る分だったのに、ストリートファイターIIの緊急増ページのため載らなかったのだ。この怨みを次号で晴らすぞ!(ストII特集ね)





Final Fight その2

パターンにハマらない面白さ

ファイナルファイトの面白さの一番大きな部分を占めているのは、同じパターンにハマらない所でしょう。

アンドレをはじめ各敵キャラの動きは毎回決まっていないので、その時その時、新鮮な面白さが楽しめるのです。一般のプレイヤーに長くウケたのはこのおかげだと思います。

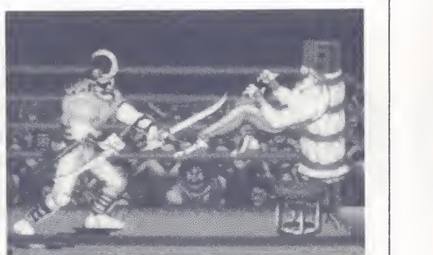
敵がどんな動きをしてくるか予測しにくいのは面白いのですが、その分私としては攻略に苦しんだ部分はあったと思います。パターンにハマりきらないので、パターンよりセオリーが大事になってくるからです。

パターンがいい場合はいいのですが、アンドレが発狂して持ち上げて首を締められたり、ナイフ使いがいきなりすべりこんだりしてくると、連続して一気に体力を減らされてしまいます。ここで大切なのはセオリーで、例えばナイフ使いとは横のラインをずらすとか、投げでまとめて敵を倒すとかいうことなのです。

ナイフ使いは正面で戦うと辛いが、少し上下にラインをずらせばいいということなんて、今から思えばあたりまえです。でもこのあたりまえのことに気づくのにかなりかかったし、気づいた時は目からうろこが落ちる気がしました。われながら、こういうのが攻略法なんだなと思いました。このおかげで4面のリングのあとのたった1人のエルガドに負けてしまうことはなくなったわけです。

格闘ゲームの頂点

ぜんじの GAME CATCH UP



最強の敵 ソドム

個人的にハマった所といえば、やはり2面ボス、ソドムでしょう。ソドムは攻守ともにかなり鉄壁で、カプコンらしい強さを持ったボスだと思います。

とにかく、ソドムにはパンチ・キックがききにくい。防御力は全キャラクター中一番強いはずです。開発者のW-N氏が投げか剣を奪って倒してほしかったと言っていましたが、露骨にソドムの強さに表れてます。もちろん初めに行った時は、ぼこぼこにされてしまった記憶があります。

ソドムの強さは、なんといっても1回ダメージを与えたあとのタックルにあります。上下からつかんで投げられるのはいいのですが、すぐ頭を下げて構えたかと思うとダーッと突っこまれてやられてしまいます。リングのどこかにタックルが避けられないかといろいろ探したのですが、すぐには見つかりませんでした(リングの右端、左端とかジャンプしてかわすとかいろいろやりました。きっとほかの人もいろいろ同じようなことをしているんだろうな…)。

そのうち、あれほど鉄壁と思えたソドムにもいくつか死角が見えてきました。まず、ソドムは上下には動けないということ。これに気づいた時はとりあえず「勝ったな」と思いました(実はそんなに甘くはなかったのですが)。

あとからいろいろな情報が入ってきて、ロープに沿ってソドムが走れないのを利用するパターンとか、走ってきた所を左下でひざげりからつかむパターン、パンチではめてひたすら粘るパターンなどが出てきました。刀を拾う瞬間にソドムのタックルがすりぬけるのを利用するパターンまで出てきて、いろいろなパターンができるものだと感心しました。

考えてみればとても難しいはずの敵なのに、いろいろな人が工夫していろいろなパターンができる。それがゲームの奥の深さと言えるように思います。

3面以降もそれぞれのステージがカベでしたが、やはり2面のボス、ソドムが一番手強く印象的な敵でした。

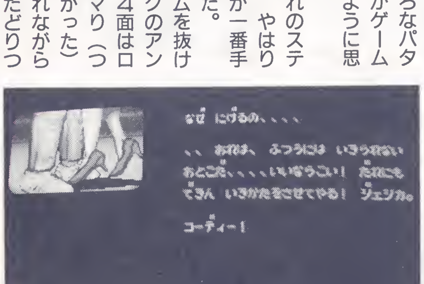
さて、2面のソドムを抜けてから3面ではリングのアンドレ2人にハマり、4面はロレントの手榴弾にハマり(つかめることを知らなかった)5面では時間に追われながらもついにベルガーにたどりつく日が来ました。

もちろん、ベルガーはそうかんたんに勝たせてくれるはずもなく何回もやられました。その時もとりあえずベルガーの練習のため、継続して練習はしてました。そしてある日、ベルガーに投げを何回も決め、遂にゲージを赤くする所まで追いつめました。

しかし、そのあとボウガンをガンガンくらい、残り0だったのでそこでやられてしまいました。最後は何が敗因だったのかよく覚えてないのです。が、はっきり覚えているのがガイルのゲージがまっ赤っ赤だったことです。あとジャブ1発入ればクリアしていたのに…。

このあと、1コインクリアするまで1カ月もかかりました。私の勝負弱さをつくづく感じさせてくれたゲームでもあります。

コーディーではクリアしましたが、ガイはベルガーまでいきながらクリアしてません。いつやっても面白いゲームなので、まだ挑戦は続いています。いつか全キャラでクリアしたい、いまだに飽きないゲーム、それが私にとってのファイナルファイトです。



アフターサービス、詳しい説明も一斉致しません。
ただ安いだけです。これが当社の方針です。

中古安売王 アップル

定休日 日曜・祭日	「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」 とにかくTELだ	電話受付 AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時

¥5,00 未満の基板の販売は
停止致しました。

¥5,000の基板とROM

19種類37枚在庫 例 将棋

¥7,000の基板とROM

14種類25枚在庫 例 セガ システムAボード

¥10,000の基板とROM

¥50,000の基板とROM

あなたのお電話お待ちしてます

¥60,000以上の基板とROM

U.S.ネイビー
クイズ 宿題を忘れました
剣豪
パウンドフォーパウンド
ゆうゆのクイズでGO！GO！
出たな!!ツインビー
ドラゴンセイバー
雷電
ギャルズパニック
EDF
ローラーゲームス
ルナーク
ローリングサンダー2
とっても E 雀
ロボコップ2
殿様の野望(パ付)
スーパーパン
バンダイク
ストリートファイターⅡ

etc.



◀SVG-8 ¥34,800
(RGB) ¥29,800

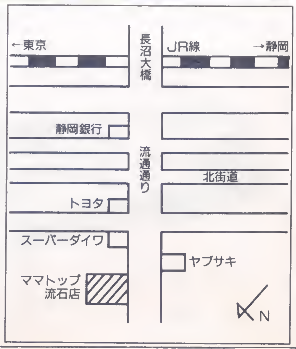
ゲーセン用麻雀パネル
中古 ¥7,000
新品 ¥10,000
18インチ筐体中古パ付
¥30,000

割引券をもらって得しちゃおう
(※基板1枚無料サービスでもOKです)
30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップ内
TEL.054−263−2406(代)
FAX.054−263−4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

平成3年3月より右記に移転しました



通信販売をご利用ください。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送ってください。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(有)ママトップ宛

爺(じい)それはどこじゃ！「中古基板の宇宙堂で御座居ます」

	タイトル		メーカー	価格
あ	あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥28,000
	R-TYPE	ヨコ	アイレム	¥22,000
	アトミックロボキッド	ヨコ	UPL	¥15,000
い	イメージファイト	タテ	アイレム	¥38,000
	1942	タテ	カプコン	¥7,000
	1943	タテ	カプコン	¥13,000
	1943(改)	タテ	カプコン	¥15,000
う	宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥35,000
え	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
	〃(ペアプレイ)	タテ	アルファ	¥5,000
	SRD	タテ	DECO	¥10,000
	F-1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
	エレベーターアクション	ヨコ	タイトー	¥6,000
	エクスターミネーション	タテ	タイトー	¥9,000
	エイリアンズ	ヨコ	コナミ	¥48,000
	A-JAX	タテ	コナミ	¥35,000
	エイリアンストーム	ヨコ	セガ	¥43,000
	MVP	ヨコ	セガ	¥40,000
	〃(ROM)	ヨコ	セガ	¥15,000
	エアデュアル	タテ	アイレム	¥42,000
お	オーライル	ヨコ	セガ	¥38,000
か	カロリーくんVSモグラニアン	タテ	セガ	¥5,000
	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,000
	空手道	タテ	DECO	¥5,000
	カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥40,000
	カベール(P付)	ヨコ	タイトー	¥28,000
	カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥15,000
き	キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥13,000
	奇々怪界	タテ	タイトー	¥7,000
	キック&ラン	タテ	タイトー	¥9,500
	球界道中記(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
く	功里金団	ヨコ	タイトー	¥16,000
	草野球	ヨコ	タイトー	¥5,000
	クォース	ヨコ	コナミ	¥15,000
	クイズ捕物帳(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥10,000
こ	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,000
	子連れ狼	ヨコ	日物	¥13,000
	ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥40,000
	コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥38,000
	コントラ	タテ	コナミ	¥14,000
	航空騎兵物語	タテ	SNK	¥14,000
	ゴールデンアックス(ROM)	ヨコ	セガ	¥23,000
さ	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥7,000
	サイドポケット	ヨコ	DECO	¥7,000
	侍・日本一	タテ	タイトー	¥7,000
	サイコニックオスカー	ヨコ	DECO	¥16,000
	サプライズドアタック	ヨコ	コナミ	¥18,000
	ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥5,000
	最後の忍道	ヨコ	アイレム	¥38,000
	サイキック5	タテ	ジャレコ	¥10,000
し	シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
	シルクワーム	ヨコ	テクモ	¥12,000
	少林寺ロード	タテ	コナミ	¥5,000
	シティーボンバー	タテ	コナミ	¥17,000
	実力プロ野球Ⓐ	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	新入社員とおる君	タテ	コナミ	¥4,000
す	スーパーライダー	タテ	タイトー	¥5,000
	スペースポジション	タテ	セガ	¥6,000
	スチャラカ空中戦	ヨコ	DECO	¥7,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥8,000
	スターフォース	タテ	テクモ	¥9,000
	スペランカー2	ヨコ	アイレム	¥7,000
そ	ソニックブーム	タテ	セガ	¥32,000
	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥5,000
	倉庫番DX	ヨコ	ナムコ	¥55,000
た	ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥23,000
	大旋風	タテ	タイトー	¥26,000
	タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥5,000
	ダーウィン4078	タテ	DECO	¥9,000
	大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥48,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥18,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,000
	タイムスキャナー	タテ	セガ	¥15,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥17,000
ち	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,000
	C・ベースボール	ヨコ	アルファ	¥3,000
て	テラフォース	ヨコ	日物	¥12,000
	テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
	DJボーイ	ヨコ	セガ	¥33,000
と	トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
	ドッジボール部	ヨコ	テクノス	¥7,000
	トンマ	ヨコ	アイレム	¥38,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥38,000
	どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
に	ニャンニャンパニック	ヨコ	コナミ	¥17,000
ね	ネクストスペース	タテ	SNK	¥12,000
は	バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥5,000
	バトルフィールド	タテ	SNK	¥6,000
	バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥5,000
	P・ビリヤード	ヨコ	セガ	¥7,000
	バーディ・トライ	タテ	DECO	¥30,000
	ハットリス	ヨコ	V・S	¥13,000
	バブルボブル	ヨコ	タイトー	¥23,000
	バルガス	タテ	カプコン	¥6,000
	パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥25,000
	バーニングファース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
ひ	ビッグプロレス	タテ	テクノス	¥3,000
	ピストル大名の冒険	ヨコ	ナムコ	¥55,000
	飛翔鮫	タテ	タイトー	¥15,000
ふ	ファイナルブロー(ROM)	ヨコ	タイト	¥9,000
	プータン	タテ	コナミ	¥3,000
	ファイアートラップ	タテ	DECO	¥6,000
	ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥15,000
	ブロックシード	ヨコ	セガ	¥40,000
	舞頼拳	タテ	カプコン	¥10,000
	ブロックシード(ROM)	ヨコ	セガ	¥9,000
	フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥30,000
へ	ベイルートⒷ	ヨコ	セガ	¥30,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥13,000
ほ	ボンピングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥33,000
ま	魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
み	Mrヘリの大冒険	ヨコ	アイレム	¥38,000
	Mr五衛門	ヨコ	コナミ	¥6,000
	ミステリアストーン	タテ	DECO	¥8,000
む	ムーンウォーカー	ヨコ	セガ	¥46,000
め	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
	メインスタジアム	ヨコ	コナミ	¥18,000
	メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
も	モンスターランド	ヨコ	セガ	¥10,000
	モンスターレアⒷ	ヨコ	セガ	¥30,000
や	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥7,000
よ	4-Dウォリアーズ	ヨコ	セガ	¥8,000
	妖魔忍法帖	タテ	日物	¥8,000
り	リングの王者	ヨコ	コナミ	¥20,000
	琉球	ヨコ	セガ	¥38,000
れ	レッスルウォー	タテ	セガ	¥30,000
ろ	ロボレス2001	ヨコ	セガ	¥7,000
	ロードオブキングⒶ	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	ロードランナー③	ヨコ	アイレム	¥7,000
	ロードファイター	タテ	コナミ	¥6,000
わ	ワンダーボーイ	ヨコ	セガ	¥6,000
	ワンダープラネット(ROM)	タテ	DECO	¥5,000
	ワースタ90	ヨコ	ナムコ	¥53,000
	〃(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
	ワースタ89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥6,000
	88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥3,000
	ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥8,000

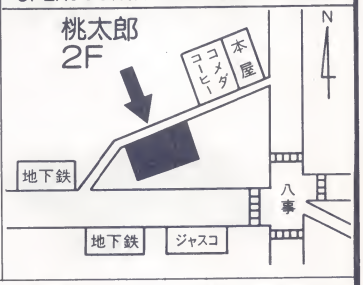
★ 麻雀 ★ 花札 ★

タイトル		メーカー	価格
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥3,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥5,000
まゆみ危機一髪	ヨコ	サンリツ	¥5,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥8,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥8,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥18,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥20,000
キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥9,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥12,000
麻雀遊戯	ヨコ	アルバ	¥18,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥12,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥3,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥3,000
セカンドラブ	ヨコ	日物	¥3,000
ロイヤルクイーン(BET)	ヨコ	日物	¥3,000
ハウスマヌカン(六本木)	ヨコ	日物	¥3,000
制覇	ヨコ	日物	¥3,000
家元	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥13,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥9,000
パニックスタジアム	ヨコ	日物	¥18,000
レディ・ハンター	ヨコ	日物	¥18,000
ギャルの開花	ヨコ	日物	¥15,000
麻雀クラブ90	ヨコ	日物	¥15,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥9,000
麻雀ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥9,000
麻雀ピープショー	ヨコ	日物	¥9,000
麻雀殺人事件	タテ	日物	¥9,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥13,000
トリプルウォーズ2	ヨコ	日物	¥20,000



麻雀パネル㊎ ¥7,000
中間ハーネス1本 ¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
VR Ⓥ、Ⓡ両方対応…………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

ストーリーモードとスゴロクモードの2モード
クイズ大捜査線
©エス・エヌ・ケイ

出題ジャンルは6。総問題数5000問以上の本格的クイズゲーム。



美人の依頼だ。ことわれないぜ!

2つの進行方法がある

このゲームは、2つのモードで楽しむことができる。



「パネルめくり」クイズ。答えは…。

●ストーリーモード

協力(1Pでも?)プレイ式でコンティニューあり。シナリオは2つあり、映画を見ているような感覚でプレイできる。

ストーリーは、2人の探偵が主人公で、プレイヤーはどちらかのキャラを選び、クイズを出してくる人物から情報を聞きながら進行する。

突然アクシデントステージに行ったりするが、この危機はノルマをクリアすることで乗り越えることができる。

●スゴロクモード

対戦式で、コンティニューありのモード。

ルールはスゴロクで、正解することで前へ進める。

クイズ1問に制限タイムがあって、正解して残っているタイムが進めるマス数になる。

また、マスによってイベントがあり、もっと先にも進める。

このモードにはゴールドというものがあって、イベントをクリアすることで入手でき、アイテムを手に入れることができる。

1P、2Pが同じマスに止まると対戦になり、勝ったほうにゴールドがいき、負けたほうは2回休みになる。

(A⇩Z)



おっと、これで確率があがったぞ。



それでは得意の芸能・音楽をセレクト。



ボク、おいしくないんですけど。

本格派のバスケゲーム
DUNK STAR
©SAMMY 1991

**大迫力のシュートシーン!
ブロックかわしてダ~ンクショット!!**



タイトル画面。

とっても個性的な5人のメンバーで構成された8チームのなかから、マイチームを選びメンバーを最適にポジショニングして試合開始だ!!

「ダンクスター」はオフェンスだけでなく、ディフェンスも重要な攻撃の戦法になっている。ゾーンディフェンスを選ぶと攻撃は遅攻になり、マンツーマンディフェンスからの攻撃は速攻ができる。

このゲームの特徴はなんといっても迫力あるズームアップシュートが打てることだ。ダンクシュートのほか3ポイントシュートもズームアップ画面になる。このときディフェンスが操作によってシュートブロックができ、オフェンスはこれをかいくぐって、ダンクを打つなどの攻防ができる。そのほか、バスケット特有のフェイントのテクニックを駆使して攻撃することができるなど、本物のバスケットボールを再現している。

気をつけなければならないのは、ゴール付近のファールで、ここでのファールは、相手側にフリースローが与えられてしまいますぞ!!


ズームアップ!!ゴール下の戦いは大迫力だ!


ドリブルでディフェンスを突破だ!

本格派ボクシングゲーム
あしたのジョー伝説
©WAVE. 1991/©ちばてつや 原作:高森朝雄/原画:ちばてつや

**ジョーよ、つかみ取るんだ。
自らの手で世界チャンプの座を!!**

傑作ボクシングアニメのあしたのジョーを忠実にビデオゲーム化したのが、この「あしたのジョー伝説」だ。

全10面のステージ構成で、奇数面がストリートファイト、偶数面はボクシングの試合の面になっている。

マイキャラのジョーの攻撃は、スピードパンチ、パワーパンチの使いわけ、タイミングを測ってのカウンターパンチなど、多彩な攻撃が展開できるようになっている。

詳細は次号以降で!!


何かを期待させてくれるオープニングデモだ。

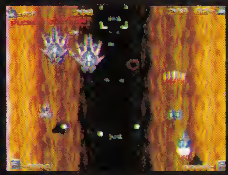


震える宇宙



「ネオ・ジオ」シリーズ第17弾

ASOⅡ・ラストガーディアン



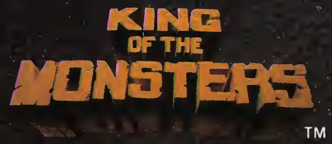
2P同時プレイ・途中参加可能

47メガ

標準価格 18,800円

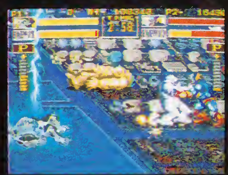


巨大決戦、日本直撃。



「ネオ・ジオ」シリーズ第15弾

キング・オブ・ザ・モンスターズ



2P同時 2P協力 プレイ・途中参加可能

55メガ

標準価格 19,800円

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12リュンヌヴィラージュビル 実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です ©1991 SNK CORP.

The Future Is Now
SNK



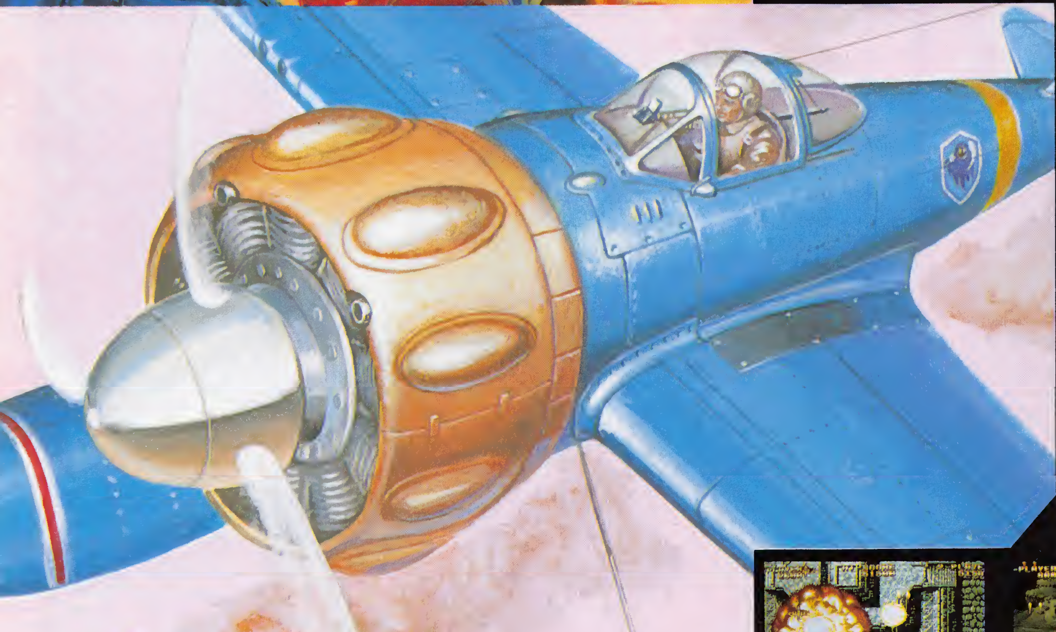
最後のバトルだ。

「ネオ・ジオ」シリーズ第14弾
戦 国 伝 承



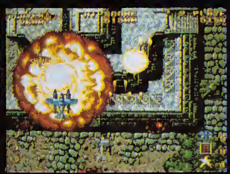


2P同時プレイ・途中参加可能
55メガ
標準価格19,800円



悲しき大戦の渦へ。

「ネオ・ジオ」シリーズ第13弾
ゴーストパイロット





2P同時プレイ・途中参加可能
55メガ
標準価格19,800円

7/1

新価格でネオ・ジオ出現

ゲームの頂点をキミの手に!

あの超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」が7月1日、
衝撃の新価格に。ゲームセンターとまったく
同じ大容量ゲームが低価格にて続々登場!

7/1 新価格でネオ・ジオ出現

ゲームの頂点をキミの手に!

The Future Is Now
SNK

あの超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」が7月1日、
衝撃の新価格に。ゲームセンターとまったく
同じ大容量ゲームが低価格にて続々登場!

憧れのマシンが、新価格で。

脅威のマックス330メガなどハイパースペックを満載。憧れの「ネオ・ジオ」が48,800円の新価格で新登場。"てっぺん"を手にせよ!

旧販売価格 58,000円 ➡ 新標準価格 48,800円

気になる「ネオ・ジオ」ソフト新価格

発売ゲームタイトル		旧 価 格	新 標準価格
ナム-1975	(46メガ)	28,000円	13,800円
ベースボールスターズプロフェッショナル	(50メガ)	28,000円	18,000円
トッププレイヤーズゴルフ	(62メガ)	32,000円	21,000円
麻雀狂列伝	(42メガ)	28,000円	15,800円
マジシャンロード	(46メガ)	28,000円	15,800円
ライディングヒーロー	(46メガ)	32,000円	21,000円
ニンジャコンバット	(46メガ)	28,000円	18,000円
ザ・スーパースパイ	(55メガ)	32,000円	19,000円
サイバーリップ	(50メガ)	28,000円	18,000円
ジョイジョイキッド	(22メガ)	28,000円	13,800円
リーグボウリング	(26メガ)	30,000円	16,800円
みなさんのおかげさまです	(54メガ)	新 発 売	21,000円
ラ ギ	(50メガ)	新 発 売	19,800円
ゴーストパイロット	(55メガ)	新 発 売	19,800円
戦国伝承	(55メガ)	新 発 売	19,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ	(55メガ)	新 発 売	19,800円
ASOII-ラストガーディアン	(47メガ)	新 発 売	18,800円

本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。また、メモリーカードはオプション販売ですので、別途お買い求め下さい。

全国玩具店、デパートにて予約受付中!

商品のお渡しは7月1日からとなります。あらかじめご了承下さい。

詳しくは、通販フリーダイヤル 0120-06-8058

「NEO・GEO」なんでも相談室 「ネオ・ジオ」のハート、ソフトに関することから、ゲームの攻略法まて、あらゆるご質問に専任のオペレーターがお答えする「ネオ・ジオ」なんでも相談室を開設しています 大阪:☎06(338)8188

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12リュンヌヴィラージュビル 実用新案出願中「NEO・GEO」はSNKの登録商標です。©1991 SNK CORP.

平成基板岩窟王

～栄光への日々～

第1話 忍びよる家庭用コンパネの影

これを読んで君もアーケードゲームを家庭で楽しもう！歩め、マニアの王道を！

からっきい

今回から始まったこのコーナーは、自宅でもアーケードゲームで遊びたいという人のために作られたコーナーである。

このコーナーを担当する私も、そんなに基板やコンパネにくわしいわけでもないので、初心者でもわかる、リアルタイムな記事を書いていきたいと思っている。このコーナーが始まった機会にぜひ、これを読んでいるあなたも私といっしょにチャレンジしてみては、いかがかな。

ゲーム基板とは

家庭でアーケードゲームを遊びたいとなると、まず問題となるのはゲームソフトとなるゲーム基板だ。いったいゲーム基板とはどういうものなのだろうか。

まずは、ゲーム基板と家庭用ゲームのソフトとの違いをさぐっていこう。

ゲーム基板は、家庭用ゲーム機と違う点がたくさんある。見た目でまったく違う点は、部品（ICとかROMなど）がむき出しであることだ。

はっきりいって、この違いは、初心者にとって、おそろしいほどの違いである。部品がむきだし＝壊れるかもしれない、という方程式が成り立ってしまうのだ。

はたしてゲーム基板は壊れやすいのかどうか、ゲーム基板で遊んでいる友人に話を聞いてみた。「ゲーム基板を壊したことなんか、ほとんどないよ」という返事が返ってきた。ほかの友人にも話を聞いてみたが、まったく壊れたことがない人がほとんどであった。それでは、逆に壊してしまった友人に、どういうことをやったら壊れたか聞いてみた。「基板で遊んでるときに基板の上にジュースこぼしちゃってね」ということらしい。要するに普通に遊んでいるぶんには、壊れることはないみたいだ。

当たり前だけど、ゲーム基板単体では遊べないのだ。要するに、コントロールパネルなり筐体なりが、遊ぶために必要となるぞ。

ゲーム基板で遊ぶには

ゲーム基板で遊ぶには、いろいろなものが必要となる。

まずはゲーム基板だ。ゲーム基板は、ゲーメストにもいろいろなお店の広告が載っているので、それらのお店なりご商談コーナーなりを見て、ほしい基板を手に入れよう。値段も安いのから高いものまでいろいろだ。

次は、コントロールパネル。これも、お店によって種類がいろいろある。気にいったのを入手しよう。ゲーメストのNo.47を参考にしてね。

テレビも必要だ。これがないとゲームすることができないもんね。

あとは、基板とコントロールパネルをつなぐ、ハーネスと呼ばれるものだ。これは、自作もできるが、お店で買うこともできる。自作に自信がない人は、お店で買おう。

最低限この4つがあれば、家庭でアーケードゲームを楽しむことができるぞ。

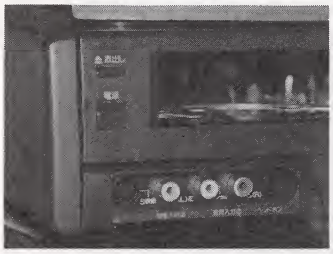
おまけ テレビに関するお話

どのコンパネ（コントロールパネルのこと）を買うかをきめる前に、実際に使用すると思われるテレビの種類を確認しておきたい。私の場合は、ビデオ端子のないテレビとパソコン用のディスプレイを持っている。パソコン用のディスプレイのほうが、きれいに画面が写るので、こちらを使用したいと思っている。パソコン用ディスプレイの端子はアナログ15ピンと呼ばれるもので、これに対応したケーブルのあるコンパネを買いたいと思っている。

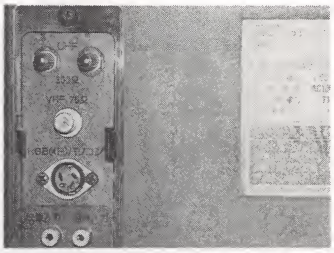
ビデオ端子や、RF端子（ファミコンなどはこれ）しかないテレビを持っている人は、これらに対応したコンパネが必要になるぞ。

次号予告

次回は、実際に基板を買ってみよう。基板を手に入れる方法は何通りかあるので、その方法も説明していくことにしよう。



これが端子だ。左の写真がビデオ、右がモニターの裏側。

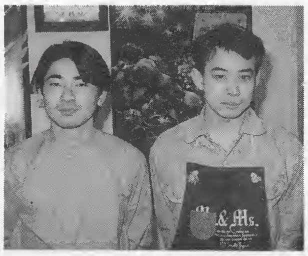




君の心をハンダづけ！注文の多い基板店

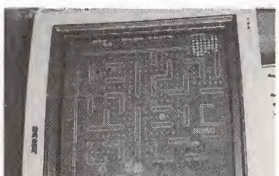
創造空間COMBO編 MSP ㈱マイクロシステム プランニング

このお店の他店と違う点に、店長の本間さんのやさしさと、Mr.Jさんの圧倒的な技術力が挙げられる。メンテや修理はもちろん、ちょっとここでは書けないようなことまで、チョチョイのチョイでやってくれるのだ。オールドゲームから最新のゲームまで、すべてに精通しているJさんの話を聞けば、君はもうパーフェクト・ハイテンション野郎だ!!Jさんに話を聞くと、



僕たち、基板を探して日夜駆けまわってます。

「僕はちょくちょく地方に基板を仕入れに行くんです。ちょっとほかでは見つからない掘り出し物もけっこうあるんですよ。そういうのは、すぐ売れちゃいますけど(笑)。でも値段を上げるようなことは決してしませんから安心してください。多くの人に楽しんでもらいたいですからね」



見てのとおりパックマンですが、アレレ……。

良心的なJさんの人柄もあってか、注文の電話は鳴りっぱなしだ。

お店に行ってみれば、店内にずらりと配置されたCOMBO AV（広告でおなじみ）で好きな基板をガンガンプレイできる。行くだけで儲かるぞ!!

このコーナーへの質問などお待ちしてます

異色人インタビュー

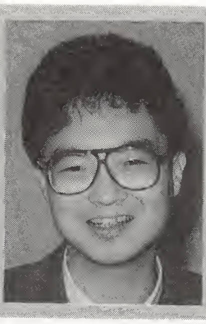
受験の魔術師!! 井川先生に聞く



インタビュー・構成
馬田鹿夫・栗原桃郎・ああるじいぷう

知らず知らずのうちにゲームの奥深い世界にのめりこんだ人。また、まったくゲームと接触を持たなかった人。それぞれ何を思い、何を求めて生きていくのか。

ここでは、今や早稲田予備校副校長である井川治久先生のゲーム漬け時代のことをたっぷりと語ってもらった。



井川　治久（いかわ　はるひさ）
1962年東京生まれ。私立開成高校卒業後、代々木ゼミで浪人中に英語を教える仕事に自分の一生をささげることを決意。21歳にして教壇に立ち、「㊙英単語1234」、「㊙英語暗記するだけ」、「英文解釈㊙解答術セブン」、「早大㊙100％合格作戦」（いずれも新声社刊）を出版。現在、早稲田予備校英語科専任講師兼町田校副校長。

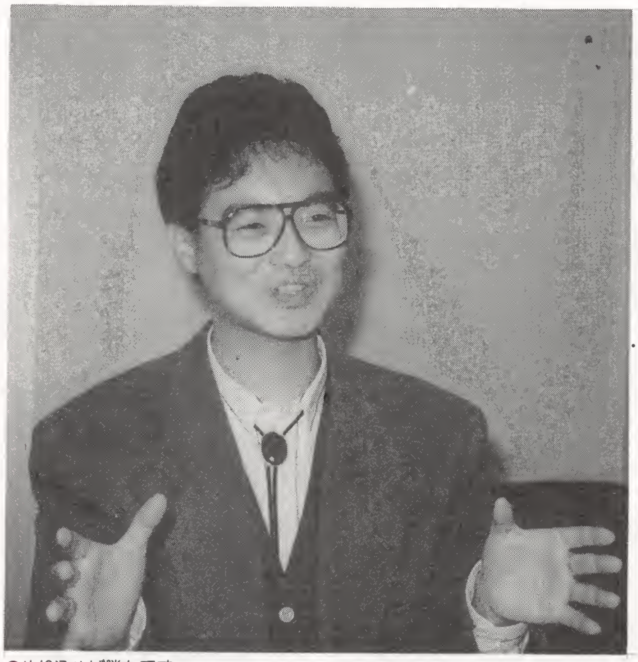
俺は極めたぜ!

●今は予備校の講師さんですが、昔はバリバリのゲーマーだったという話ですが……。

「初めはピンボールをやってましたねえ～。小学校4、5年のころかなあ～。そのころってビデオゲームはまだなかったんですよ。1プレイ20円だったんですけど、もう、ホント、極めましたね。全然終わんないんですよ。20円でいかにもたせるかっていう感じですね。TILTのギリギリまで、いかにゆらすか、がポイントでしたね。今のピンボールはすぐTILTになっちゃいますけど。それでね、昔のピンボールって面白くて、リプレイ25を超えるとそれ以上たまんないんですよ」

●そんなにやってたんですか（笑）。

「まあ、上がればですけど（笑）ためればいきますよ。スコアがドラム式でねえ、キン、キン、という音もよかったなあ」



のめり込めば勝ちです。

●ビデオゲームが出てからは…。

「ビデオゲームはねえ、ブロックくずしに始まってシーソージャンプ、フィールドゴール、シェリフとか、全部やりこみましたね（笑）。出たのはかたっぱしからやってました。中学生の時ですね」

●インベーダーゲームは？

「そうそう、インベーダー。当然やりましたよ。アップライトで移動がボタンのやつから（笑）。ハイスコアが990点までしか出ないんですよね。それ以上は0に戻っちゃう。カラーのインベーダーは9990点まで表示されたなあ。あとね、パックマンが出た日なんて燃えましたよ。月のこづかい2500円を1回で全部使っちゃいましたからねえ。なかなか、あのレバー操作に慣れなくて。高校生になっても、ガンガンやってましたね」

成績？ そんなもんビリだ!!

●高校時代の1日の生活はどんな感じだったんですか。

「高校時代はねえ、勉強はしてなかったしねえ。成績なんかヒドかったですよ。50人中で40番以上に入ったことなんてなかったなあ。ビリでしたよ、ビリ（笑）。まあ、ゲームやってる時以外は、文化祭の準備してたり……」

●（笑）一年中、文化祭の準備ですか？

「（笑）そうですねえ。演劇部だったんですよ、僕。くだらないコントとかを考えたりして…。あとねえ、岩崎宏美のファンクラブに入ってたなあ（笑）。あ、そうそう、そのころセガがゲームアイデアの募集をやってて、僕、応募したんですよ。それでですねえ、10000円もらえましたよ。

●え、10000円ですか？すごいなあ。どんなアイデアだったんですか。

「え～と、あの、アレですよ。ビルの谷間を車がジャンプしていくアレ、…」

●ジャンプバグ？

「そうそう、ジャンプバグ。あれの原型みたいなものを考えたんですよ」

そういえば、そろそろ受験か

●この辺で受験の時のお話をうかがいたいんですが。



名古屋市名東区　しん※よしひで



シンプソンズをプレイする井川先生（ゲームファンタジアにて）。



ラットモビール、なかなかいいよ〜(ゲームファンタジアにて)

「高3のクリスマスの時かなあ、それまでなんとなく理系だったんですけど、文系に変えたんです」

●な、なぜですか。

「英語がですねえ〜。急に面白くなってきたんですよ」

●英語は得意だったんですか。

「い〜や、全然、僕、高2の時に中3の教科書見てましたから(笑)。やってるうちに面白くなってきたんですよ。まあ、数学は好きだったんですけど」

●どこの大学を受けられたんですか。

「まあ、現役の時は、早稲田はムリだろうから、学習院とか青学とか。あと早稲田の二文は受けましたね。それで、どっか受かっただろうと思って、受験が終わってすぐ高田馬場のビクトリアというゲームセンターでバイトを始めたんです(笑)。ところが……。」

●(笑)

「甘かったですね。初めての挫折を経験しましたよ。まあ、受かる可能性は極端に低かったとはいえ、こたえましたよ。しょうがないから、そこのゲーセンで両替のバイトをしながら古文の単語を覚える、という苦肉の策を編みだしました」

●(笑)、それはスゴイですね。

「15分かけて1つの単語を覚えるんです。なかなかツライものでした。予備校が始まるギリギリ直前までそのバイトは続けましたね」

僕の人生を捧げよう

●予備校は代ゼミに行かれたんですよね。

「そうです。そこから僕の人生が劇的な変化を遂げたんです(笑)。今、ラジオ講座をやってられる田島先生と、椿本先生(2人とも代代木ゼミナール)。この2人にめぐり会えたのは幸運でした。何というか、うう一ん、〝大人の理想像〟とでも言うんですかね。それを見つけたんですよ。僕はそれまで、映画とか小説の中とかで、〝こういう人になりたい〟とか感じたことはなかったんです。でも、この2人の先生には魅了されましたね。心底」

●先生にかわいがられたんですか。

「そういうのはなかったですね。と、いうよりむしろ、こっちが勝手に好きになったんですよ。勝手におしかけていくという(笑)。はねかえされるんですけどね。それでもなぜか安心しちゃうんです」

●何となくわかるような気も…。それでこの2人の大先生のように自分もなりたい、と思われたんですか。

「まさしくその通りです(笑)。残りの人生を全部ささげよう、と思いました。俺の生きる道はこれしかないっ、て感じでね(笑)」

●そこからはもう勉強あるのみ、という感じですか。

「そう言いたいところですけどね。ちょっとだけね、1日の勉強が終わった後、1回だけポールポジションをやってました(笑)。これは精神衛生上、非常に有意義なことですよ。1日のエピローグというか、明日への活力というか(笑)。何回もやっちゃだめですよ」

この方法にまちがいはない

●本を出そうと思われた直接的な動機というのは…。

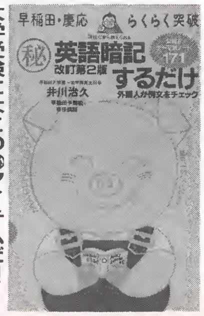
「それはですね、予備校の講義を聞いていてですね、こう思ったんですよ。講義一回一回の内容はとても良かったんですけど、何で、これがまとまったものがないんだろうってね。それで自分でノートにまとめてみたんですよ。それをやってるうちに、〝これは売れる〟という確信が次第に大きくなっていったんです。それからは、もう、がむしゃらにね…」

偏差値＝ハイスコア

「勉強をやり出すと、模試の結果が出るのが楽しみでね。伸びた時のうれしさといったら、すごいものですよ。もともと、僕はゲームでも絶対、人に負けたくなかったし、ハイスコアをねらってましたからね。ハイスコアを出そう、という思いと偏差値を上げよう、という思いは、ほとんど同じものですよね。何ごともゲーム感覚でやってみるのがいいと思いますよ。そうすれば、難しいゲームを攻略するのも、難しい数学の問題を解くのも同じ感覚でできますから。ゲームがうまい人は勉強しても伸びるんじゃないかなあ。頭をつかわないでクリアできるゲームなんてないですからねえ。ただ、ゲームだけっていうんじゃ困りますけど(笑)」

◇井川先生に話をうかがって感じたのは、世の中、物事に対して、とにかく積極的にアクセスしていく人だ、ということだった。興味を感じるとのめり込まずにはいられない、という体質がそうさせるのだろう。これからは、英語を今までとは違った角度から追求してみるのだそうだ。

帰りぎわに一言、「古いピンボールが残ってたら買いたいなあ」と、つぶやかれたのがとても印象的だった。



大学受験にはこの㊙アイテムだ!!
新声社㊙シリーズ
早大㊙100%合格作戦
井川治久著 定価803円
㊙英語暗記するだけ
井川治久著 定価773円
㊙英単語1234
井川治久・小貝勝俊著
定価773円
英文解釈㊙解答術セブン
井川治久著 定価773円
㊙古典文法らくらく暗記するだけ
小貝勝俊著 定価780円

ライブ直前取材

S.S.T.BANDバーナー全開!!



ミーティング中にも笑顔の余裕が。

ライブ前の気持ちは、遠足前のわくわくと同じだね!

アルバム「フォーミュラ」を4月21日に発表、東京・大阪ツアー、と意欲的な活動を見せているS.S.T.BAND。その「フォーミュラ」の録音を終えたばかりのメンバーにお話をうかがってみました。

さらに今回はライブに向けてメンバーが強化合宿中の伊豆高原へお邪魔して、意気込みのほどをインタビューしてきました。

PART1 AT TOKYO

今後はオリジナルも…

●今回新しい3D音響システムの「バーチャルオーディオシステム」が採用されていますが。

HARRIER(以下H)…R－360一曲だけに採用しました。ヘッドホンで聴いたほうが音が回って聴こえますよ。

●普通のレコーディングより大変でしたか?

H…未体験の音なんで変な感じに聴こえるんですよ。で、結局いろいろ試行錯誤があって、効果のあると思うところだけバーチャルオーディオを使うという方向でまとめました。

●ところで新メンバーが入ったそうですね。

R－三郎丸(以下R)…新人のR－三郎丸です。GPライダーとR－360の作曲を担当しました。

●バーチャルオーディオでレコーディングされたR－360を聴いてどうですか?

R…よろしいです。原曲の粗削りな部分がなくなって聴きやすくなっていますね。

●ところで「フォーミュラ」にはアレンジだけの新曲が入っていますね。

H…シャイニングアンドダークネスはMD(メガドライブ)のゲームの曲で、ベルディアウインドーは完全なオリジナルです。今後S.S.T.のオリジナルをゲームに使ってもらうという今までと逆の形もいいのでは、と思って作った第1作です。

●ベルディアウィンドーはゲームに使われる予定は?

TURBO君(以下T)…予定はありますが今は公表できないですよ。

●「フォーミュラ」でおすすめの曲は?

GALAXY(以下G)…全部です。産みの苦しみというものがあるので、優劣はつけられないです。今回本当に苦しみましたから。

●次回作の予定をお聞かせください。

MICKEY(以下M)…フルオリジナルアルバムをやろうと思っています。これからはゲームがあって曲を作るのではなく、曲があってそれをゲームに使ってもらえるような方向にもしたいのでその第1弾として。

●いつごろ発表できそうですか?

H…まだ未定としかいいようがありませんが、必ず実現させます。

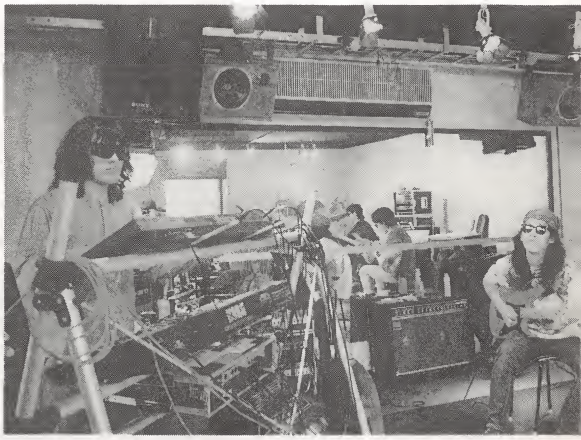
このようにS.S.T.BANDは「フォーミュラ」をきっかけに新たな方向性を持って活動していきそう。次回作はフルオリジナルアルバムとか、ぜひ聴いてみたいよね。

PART2 AT IZU

さてお待ちかね、ライブを間近に控えたS.S.T.BANDを訪ねてはるばる(でもないか)やってきました伊豆高原。ライブに向けてスタジオで猛練習中のメンバーに突撃インタビューだ!



FORMULA/S.S.T. —G.S.M.SEGA5—
1991年4月21日発売
PCCB-00059
¥3200(税込み)
収録曲：R-360(G-LOC)　ラッドモビール　GPライダー　レーザーゴースト　サイバードーム



スタジオ内の風景。左が新人のR－三郎丸氏だ。

大阪ではガーンと曲数を増すぞ!!

●ライブのための強化合宿ということですが。

H…今回のライブは2時間もS.S.T.だけでやるので今まで以上に曲も多いですし新曲や新アレンジの曲とかありますから。新人のR－三郎丸君にとってはすべて初めてになるわけで、強化合宿をやろう、ということになったわけです。

●東京と大阪の内容は同じなんですか?

H…今まで東京でばっかりやってたんで、大阪では少し曲数を増やそうかと考えています。

●今回のライブはどんな感じになりそうですか。

H…前回アフターバーナーやパワードリフトの、それまでアレンジされたことのない曲をやったらウケがよかったので、今回もいくつかやります。何かは内緒。もちろん新しいアルバムからもやります。

●今までとくらべて2時間は長いですね。

H…はい、今まではばーっと



「ライブで会おう」記念撮影だ。MACも一緒（前列左からR―三郎丸氏、HARRIER氏、MICKEY氏、後列左からGALAXY氏、THUNDER氏、TURBO君氏）。

盛り上げちゃえばいいような感じでしたが今回は長いんで、最初から最後までノっているとみなさん死んじゃいますので(笑)。中間で少し座って聴けるような曲を入れてみました。

●曲順に気を使ってるのですね。

H…はい、一番気を使います。

連日連夜の酒盛りが…

●合宿中に苦労した点は?

H…酔っぱらいを寝かしつけるのに一苦労(笑)。毎晩誰かしら荒れ狂ってたので(爆笑)。音楽的にはやらなくてはいけないことが山盛りだったので。でも休日を1日とれたのでスケジュール的にはよかったです。

●今回のライブはとりあえず東京と大阪だけですが、地方公演の予定などは?

H…秋に…あることにしてます。秋か冬にぜひ全国まわりたいですね。

●それは5月の追加のような形で?

H…いいえ、全く違う内容でやりたいです。

●ところで、R―三郎丸さんは初ライブですね。

R…はい、よりパワフル&パフォーミングなステージを目指していきたいと思います。

●みなさん緊張したりしないのですか?

M…ステージに上がるのがおもしろくてしょうがない。

H…緊張をいいほうにもっていければ、本番に強いということですから。

M…遠足に行く前のわくわくした気持ちと似てますね。



今回もセッションが楽しみなMICKEY氏とGALAXY氏。

目標は全国ツアーだ!!

●ライブに向けての意気込みのほどをお願いします。

THUNDER…みなさんのご声援に応えまして見ても聴いても、おもしろいものにしますので期待してください。

R…先ほどもいいましたが、私にとって初ライブなのでノリノリでいきたいです。

T…今回はワンマンなのですっごいのをやります。青年館よりいいものにしたい。

H…大阪は故郷なので今まで行けなかった分までがんばります。

●最後に今後の目標などをお聞かせください。

M…全国ツアーですね。

H…来てほしい、という声が大きいところに行きますのでみなさんよろしく。

●今日はありがとうございました。ライブ期待してますのでがんばってください。

　インタビュー中も今回のライブにかける意気込みがひしひしと伝わってきました。時には冗談も交えながら語るメンバーの面々ですが、火山の噴火前の溶岩流のような熱さを感じましたね。ライブが楽しみだなっ!

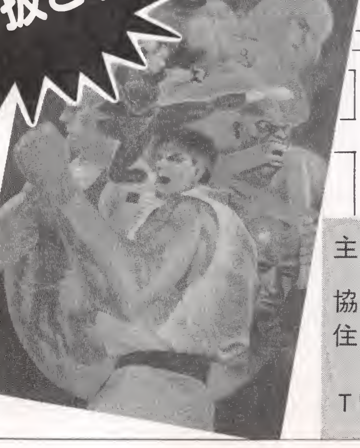
　そうそう、全国ツアーのお話ですが希望の多い地へ行くそうなので、地元でS.S.T.BANDライブを見たい君はすぐに「ゲーメストS.S.T.来てちょんまげ」係まで手紙を書こう。

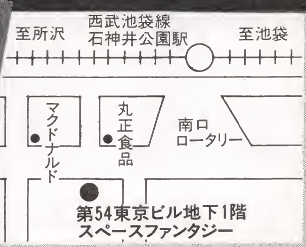
石神井公園スペースファンタジー
5周年記念
ストリートファイターII

勝ち抜き戦

期日　5月5日(日)
時間　午後2時スタート
受付　当日、午前11時～午後2時
参加費　無料(定員になり次第〆切)

どなたでも、参加できます。
参加者、全員にポスタープレゼント
その他、飲み物 無料サービス、ゲーム券、
カプコンバインダー、カプコンステッカー、
etc……プレゼント!!





主催／スペースファンタジー
協賛／カプコン
住所／東京都練馬区石神井3-19-13第54東京ビル
TEL／03(3995)6975

なんですか？

グラディウスIII大特集

合言葉は「ううまま・うままう・うまう・うままう」

C・LAN

1カ月とは短いもので、「なんですか」が再び皆さんの眼前に到来しました。などという前置きは除去して、さっさと本題へ入ります。

グラIII・神話への可能性

Q 3面ボス「ビックコアマークIII」の安地または楽な倒し方を教えてください。
(北海道　境寛行君)

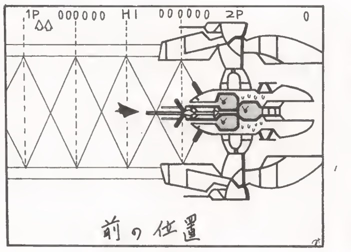
Q 3面ボスの倒し方がわかりません。教えてください。
(神奈川県　CI君)

A 残念ながら安地はありません。倒すことを考えるならB装備が一番ラクです。ミノカサ地帯が終わってスクロールが始まったら(上のハッチは最初に壊しておく)真ん中より自機2機分くらい上に高さを合わせ、できるだけ前へ出ます。そこから少しずつ引いてオプションを横一列に張ってください。ボスの反射レーザーの中へ入ることになりますが、ショットとミソを連射していればスローがかかるので見切って入れます(後出の表も参照してね)。この時オプションを縮めないために、小さく動くようにしてください。ボスが2回目に開く前には倒れているはずです。

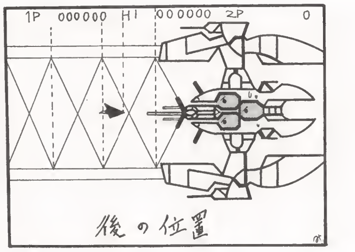
他の装備なら、うまくボスが閉じかけた時に2つ目のコアを破壊して、レーザーをかいくぐりながら倒すことになります(ミソの連射も忘れずに)。

復活の場合はまず倒せないので、自爆まで逃げ切ることになります。反射レーザーの撃ち方は2通りしかないので、パターンを覚えれば4回目まで中でよけられます。表を見てください。

一回目	後ろ、後ろ、前、前
二回目	後ろ、前、前、後ろ
三回目	後ろ、前、後ろ
四回目	後ろ、前、前、後ろ



後の位置

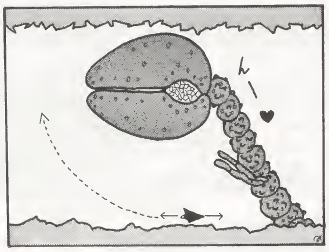


前の位置

4回目が終わったら、一番下の真ん中あたりへ行き、ボスが開くと同時に右下まで一気に行きます。ボスはレーザーを出しながらじりじりと下へ来るので、危ないと思ったら下がって一番上へ行き、同様に右上へ行きます。これを繰り返してると、ボスは前に出るので、その時は最前列で、右上と右下を行き来します。再びボスが後ろ(画面右)に戻ったら前述の方法で1、2回よけると自爆します。反射レーザーの中に入るのが怖い人は、最初からこの方法を用いてもいいかと思います。

Q 8面ボス「ブロッティングウィード」の復活パターンを教えてください。
(東京都　CHO君&東京都U.S.ネイビー簡単?君)

A 自爆を待つことになります。一番下の前のほうで横の動きを中心に小さな触手(?)の弾をよけます。背景でやられることはありません。すきを見て触手を撃ちます(これは倒しても復活します)。ボスが2回開閉した後、下にかぶさるように動くので、この時は上に逃げて、ボスが上へ戻ったら先ほどの場所へ行って同じようにして自爆を待ってください(3回ほど下にくる)。



Q 「グラIII」で分からないところがあります。STAGE9のボス前のブロックが飛んでくるところです。『ゲーメスト4月号』を見てもよく分かりません。
(?県　三日でなくなったブレイザー(実話)君)

Q 9面のボスが倒せません。おせーてください。
(佐賀県　忍者君IIIがですよーに君)

Q 9面をぬけるコツはなんですか。
(香川県　藤田友通君)

A 結晶ラッシュとボスですね。まず結晶ラッシュですが、結晶はすべてパターンで、今まで確認されているもので16通りくらいあるそうです。その1つ1つを解説すると本が1冊できてしまうぐらいで(大ゲサか)、何より私自身ここまで行ったことがない!という厳然たる事実があったりするわけなので、ここでは一番簡単なパターンを掲載します。

まず「SPEEDUP」のゲージのDとUの間に自機の先端を合わせます。以上です(つまり動かなくてよい)。他のパターンが来た時は、基本的に自機の前に壁を作るようにうまく誘導してください(といってもこれがムズイ)。とにかく、何個目が危ないかをある程度覚えることが必要です。結晶1つ1つの性質は、去年の4月号に全部載っています。買いましょう。

ボス「リザードコア」は前に出れば触手から弾を出さない、ということがわかっていればそんなに苦戦はしないとのことです。

Q ウラ面ってクリアすると次はどんな面ですか。
(大阪府　QZ-ESP君)

A グラディウス面、サラマンダ面共に最後の復活場所である、肉ダンゴ地帯から始まります。ウラ面で死んでも同様です。

誤植大攻略

あまりにもこのコーナーに誤植が多いので、それを掲載すべきである、という私の意見により、未訂正の誤植をここに発表いたします。

★1990年10月号
フェアリーランドストーリーのイラストを送ってくれた方の名前が間違っています。正しくは〝甘味屋ろお子〟さんです。

★1990年11月号
HOS君以外のイラストの敬称が抜けてます。どうかお許しを…。

★1990年12月号
〝ぞんび〟氏に関する質問をくれた方の名前が載っていませんでした。大阪の暁朧君でした。ごめんなさい。

★1991年2月号
ソドムの質問をくれた方の名前が間違っていて、かつ敬称がありません。トニー谷啓君、申し訳ないです。

★1991年2月号
イメージファイトの図が左右反転しています。さらに、京都府のグラII全ボス安地発見(本当)男H・S君(長いんですけど…)から、もっと成功率の高いパターン(左端の背景の円の中心あたりに自機をあわせて右へ撃つ)が送られてきました。でも、左上パターンの独断で書いた6割強という数字も、もっと高いようです。

★1991年3月号
ゼロウイング(アウトゾーン)の図のキャプションがすっかり抜けちゃってます。右から順に、2面後半、5面の最初、7面中盤です。

ビデオを買う

最初は他のゲームの質問も載せるつもりだったのに、結局グラIIIだけになってしまいましたが、文章で説明するより実際にプレイを見たほうがいいのは自明の理。そこで、ビデオを買うことをお勧めします。ではさようなら。

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

ゲームセンターのゲームは他の16ビットホビーマシンと違いコストをあまり考えずに発売されますので映像や音、スプライトは、市販されているゲームマシンとの差は、歴然としています。そんなゲームセンターのゲームを自宅で体験してみませんか?きっと満足することでしょう。



☆基板在庫2000枚以上。
☆購入前、購入後のメンテナンス、その他も万全です。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。
☆ショールームでゆっくりゲームを楽しめます。

PCB下取りコーナー

ワルキューレの伝説・イシターの復活・リブルラブル・スカイキッドDX・ホッピングマッピー・魔獣の王国・スーパーロコモーティブ・フォゾン・恋のホットロック以上の基板、高価で買い取り致します。

TMゲームクラブ

☆ワルキューレの伝説その他のプレゼント発表のお知らせ☆

予定

○TMゲームクラブビッグプレゼント係へ多数のご応募ありがとうございました。
商品の当選発表は、次号のこの欄にて発表いたしますので、楽しみにお待ちください。なお今後もこの企画を続けていくか、もっか検討中ですので、皆様の熱い声援をお願いします。
○基板のこと、ゲームのこと、プレゼントでこんな基板がほしいなど、どんな感想でもかまいませんので、皆様からのお便りお待ちしています。

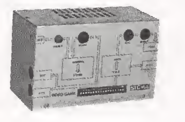
予定



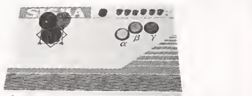
KIC'91
Ⓐビデオ端子 ¥35,000
ⒷRPG・21P、15P ¥29,000
ⒸⒶ+Ⓑ両方 ¥38,000



SVG-8
標準タイプ21P、15P、ビデオ ¥34,800
RGB15P、21P専用 ¥29,800



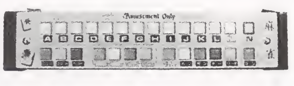
AV-999(ステレオ) ¥25,000
AV-9(モノラル) ¥20,000
㊟S9-TURBOは別売です。



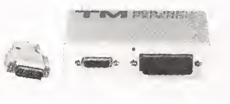
S-9ターボ ¥10,000
メガドライブコード ¥3,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
Fコン用コード ¥2,000

TAMAYA GAME CLUB
会員募集中!

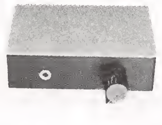
入会の方には、もれなく、テレカ、ポスター等、プレゼント。
どこよりもお得なクーポン券により会員のみ特別割引。
価格リストを毎月一回送付いたします。
イベント、その他、いろいろ企画しています。
詳しい資料・販売リスト希望の方は62円切手2枚同封。住所・氏名(フリガナ)・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「GM係」まで



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル ハーネス付
画面反転機能付 ¥8,000

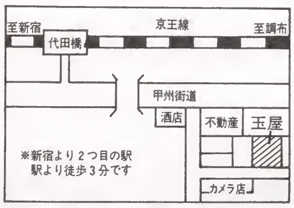


TMRGBエキスパンダTMゲーム
TMエキスパンダ ¥14,500
MSXケーブル ¥4,000



システムⅡ用ヘッドフォンボックス
¥3,500

ショールーム新装オープン展示販売中



営業時間 AM10:00~PM7:00(平日)
AM10:00~PM5:00(日,祭)

TMエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売の専用21Pケーブル¥4,000が必要になります。
振込先 松沢信用金庫代田橋支店 (普)0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー
TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

〒169 東京都杉並区和泉2−1−26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

namco

仮称 ファイナルラップ3開発決定!

年内登場予定

抽選で本物!レーシングカート(F-100)が当たる!!

コース大募集



●納品時、カウルカラーは白となります。

ナムコでは、通信機能搭載F-1レーシングゲーム・ファイナルラップシリーズ第3弾!!「ファイナルラップ3」(仮称)の製作を現在企画中。
レーシングゲームは操作性の良し悪しはもちろん、コースによっても、そのゲーム性を大きく左右することは知ってるよね?
そこで今回、キミたちプレイヤーの意見を聞いて、今までよりもっと楽しく、より熱くなれるコースを作るために、キミたちに人気投票をしてもらい、最も得票の多かったコースをゲームに採用しようというものなんだ。
そして、キミたちの選んだコースがゲームになって年内に登場するぞ!
この広告を見たらハガキを出さずにはいられない!
さあ今すぐ応募しよう〜!

レーシングコースのアドバイザリースタッフはキミだ!
キミの走ってみたいコースはどのコース!?
(下のコースリストを参考にして決めて下さい。)

COURSE LIST

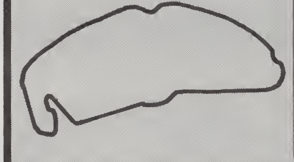
1 オーストラリア
1周=3.780km
中高速の準公道サーキット。



2 イギリス
世界で最もスピードの出る超高速サーキット。
追い越しポイントも比較的多く、熾烈なバトルが展開される。
1周=4.780km



3 ドイツ
1周=6.797km
深い森とアウトバーンに囲まれた高速サーキット。



4 ハンガリー
1周=3.968km
コーナーが20ヶ所も立ちはだかる低速テクニカルコース。



郵便はがき
146-
東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
「FL3コース公募」
ゲーメスト係

走ってみたいコース名
氏名
住所
年令
TEL
ご職業
ナムコに対するご意見・ご希望

尚、複数応募は無効となります。

応募方法

締切:6月15日(土)(当日消印有効)

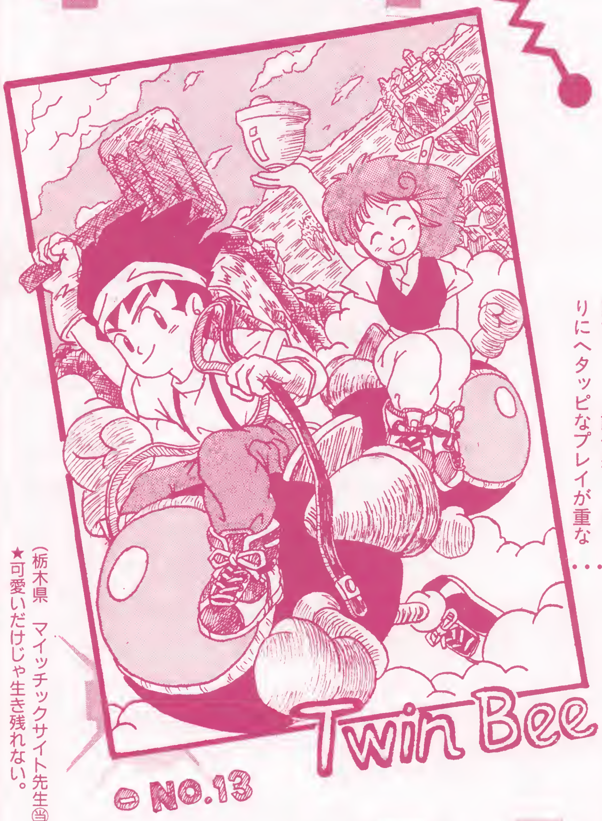
当選発表 当選発表は7月30日発売のゲーメスト誌上で行ないます。
(地方によっては日付が異なります。)
最も得票数の多かったコースに投票した方の中から
厳正なる抽選の上
A賞　本物/レーシングカート(F-100)1名様
B賞　小型テレビ　2名様
C賞　コードレスホン　3名様
さらに、全応募者の中から100名様にオリジナルテレホンカードをプレゼントします。
※テレホンカードにつきましては、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
TEL 03(3756)2311(大代)

ア・イ・ラ・ン・ド

今月のいっぱつ!! 君はゲームにロマンはあるか

おもしろさを殺してしまうよ 勉強の復習みたいにゲームやるなんて!



★可愛いだけじゃ生き残れない。
(栃木県 マイッチックサイト先生㊞)

あの時、僕は「リブルラブルやりたい」と思った。リブラブはこの辺りではSデパートの屋上にあるだけだ。当時12歳の僕はまじめであった。そして、その頃学校には必殺の「ゲーセンはいけません」令があった。当時の純粋な僕はゲームをやりたくても教師に補導されるのがいやなため、ゲーセンは比較的控えていたのだ。まあ、今考えてみるとなんてガキだったんだと思えるようなことだけどね。

ところで前述のSデパートは屋上にゲーセンがあるため、補導が少なく、安心してゲームができた。また、オール50円であったので、まさにお子様ゲーマーのたまり場そのもの。新作ゲームはまず入らない場所でもあった(今もそう)。そんな所へ行ったのだ。

さっそくリブラブのプレイ開始! だが調子悪い。あまりにヘタッピなプレイが重なり、やる気をなくしてしまって今日はもうやめたっと…ふと隣を見るとなんと! こんなゲーセンに新作が! 初めてなのでびびってしまった。だが画面を見てもっとびびった! な、なんだこの神秘的なゲームは!

コインを入れた。

「うわあ」

これが僕の第一声であった。「な、なんてきれいなゲームだ。そしてこのすばらしいBGM!」

本当に当時の僕には新鮮で衝撃的だった。とにかく神秘的。デモ画面なんかの見せかけでなく、ゲーム性としての神秘。最高だ。

たとえ最後まで行かなくても、そしてヘタでも、やりこまなくても、必ず終わった後は「良かった」と思える…何かがある。エンディングが目的でもない。クリアやハイスコアが目的でもない。プレイすること自体に「酔える」…何かだ。

これがゲーム性というものであろうか。そうなのだ。最近どーも「ものたりない」と思える作品は、確かにグラフィックはいいし音楽もいい。そしてキャラも演出もいいのだが、結局はパターンにしたり、または同じことのくり返しであったりして1回1回のプレイに「酔えない」のだ。

例えばこういうことだ。あるゲームをやり始めたとする。そしておもしろくってハマると何回もやるようになる。そのうちだいぶ慣れてきて先のほうまでいけるようになる。すると初めのほうの1面2面などは毎回同じことをくり返してるような気がして「いらねー」と思ったり、あるいは「うっとーしー」と思うことがある。

そうなのだ。回数を重ねればうまくなり、確かにおもしろいのだが、初めのほうがあきてきてしまう。これが「マンネリ」っぽく感じる理由なのかもしれない。僕はそんな気がする。

別に毎回ランダムにしろとか言ってるわけじゃあない。そういうものを超えた「何か」をメーカー各社から提示してほしい。

とても個人的な意見で、これは僕のゲームのとらえ方の勘違いだったのかもしれない。だが最後にある話をしよう。

僕の通ってるゲーセンにフェリオスが入荷されてきた。みんながおもしろがってやり始めた所へ常連の彼も来た。そして彼もプレイした。するといきなりオールクリア。なんでかと聞くとロケテストでやってきたらしい。

彼いわく「今のゲームはほとんどパターンゲームだ。だから俺は人のプレイを見まくってる。ロケに行ってもやりこむわけじゃない。ただずっとやりこんでる人たちの後ろで見てて、完璧にパターン暗記する。それからおさらいの意味でやる。これが今のゲームのやり方だ」だって。確かに一番経済的な方法だ。

だが僕は言いたい。それではゲームはいわば「大暗記大会」だ。まるで学校のテストを受けるようだ。そうじゃあない。プレイ自体に酔えてこそGAMEだ。そんな人のエンディングまでのプレイを何回見たって…「うまく」はなってても「おもしろく」ないっ! 勉強の復習みたいにゲームやる人なんていやだ。

誰だって自分がこれからやろうと思うゲームのエンディングをいきなり見せられちゃったらいやでしょ。だから前に言ったように、エンディングやクリア目的もけっこうだが、・・・それ以上に1回1回のプレイに酔えるようなゲーム作りをしてもらいたいのだ。むずかしいことかもしれんが、今の「マニア問題」や「同じようなゲームばかり問題」を解決するにはゲーム自体を「良く」するしかない。そうすれば誰がいつやろうとゲームが「おもしろい」そして「あきない」「インカムのびる」の3拍子だ。

ほんとは「エグゼド・エグゼス」について書こうと思ったのにでも言いたいこと言いまくってすっきりした。さあて、これからゲーセン行くか(入試まであと15日…)。

(群馬県 さすらいのあっちょんぶりけ君)

がぶりより ゲーマー人生



おいおいなんじゃいあのドラゴンセイバーのエピローグは！いんぐりっしゅじゃ何のことやら全一然わからんぞい！FFやワルキューレのエンディングが見た人に感銘を与えたのは、きっちり日本語で物語が完結させられてるからだと思う。全国の俺様以下少数の毛が3本足りないゲーマーのためにも、日本語で「どっとはらい」してもらいたいと思うぞ！

（山口県　玩具安全マーク君）



（愛知県　かきのたね君㊤）★これぞ中国四千年の味。



（神奈川県　FZ評論委員会会長君）
★父よ…あなたは強かった。

わが鋼鉄の鷹について語ろう

☆メタルホークは、幸薄いゲームだったように思う。操作が一般に受け入れられなかったのか、早々とウイニングランにかわっていった。初めてその3D表現を見てショックを受け、そこそこやりこんでいた私だったが、筐体が消えていくと同時にやらなくなっていった。

1年近くメタルホークを休んでいた私は、90年の2月頃から再び戦闘を再開したのだが、これにはあるキッカケがあった。

会社帰りにゲーセンに寄った時、ふとメタルホークが目に入り、プレイしようと近づいてみると、そこには先客がいたのだ。大学生らしい2人の学生が、友人の店員に入れまくってもらったクレジットで台をずっと占有していた。

ムカつきながら彼らのプレイを見ていたのだが、しかしその下手なことといったら…。私は無性に悲しかった。第一全然説明書も見ないで。

こんな人に「つまんねーゲーム」とか評価されたらメタルホークの立場がなさすぎる！　と思った。

この日から、私の1コインクリアへの挑戦が開始された。

…ちなみに、嵐が過ぎたあと彼らが残していった十数クレジットは、一緒に見ていた知らない高校生と半分ずついただきました(笑)。

90年4月13日の金曜日は、私にとって忘れられない日だ。メタルホーク初クリアの日。はっきりいって涙が出た。会社の友人がいたのだが、一緒になって喜んでくれた。壁はたくさんあった。台地の戦闘でのタイムアップ。航空基地での大量のヘリ。私にとって文字通り地獄の最終面。何度辛酸をなめさせられたことか。

しかし、まだ挑戦が終わったわけではない。ノーミス、ハイスコア更新を目標にまだまだ続けるつもりだ。メタルホークが手足のように操れるようになるまで。それまで、我が愛機として飛びつづけてほしい。

（神奈川県　HTP-CON君）

★少し前の手紙だけど、なかなかいい内容なのでご紹介。作ってる人も楽しんでもらおうと頑張ってるはずだ、と考えるとまたやる気も出るよな。

そしてゲーマーの日々は過ぎゆく

☆惚れた～っ!!　ダークシールのアレンジ、「The sword of delight」、もー心底惚れたっ！　「サイトロンGM年鑑'90」、早速買ってテスト前というのに聴きまくってます。期せずしてKIWCHさん、葛生千夏さん、DECOサウンドの虜となってしまいました。う～ん、これからはDECOの時代か？

G-LOCのアレンジにライブ版入れたのは正解と思いました。エアバスターのアレンジ、こいつも気に入った。透きとーるような青空が脳裡を駆け抜けてゆくってカンジがたまりませんねー。実は僕はジャレコの曲を聴くのははじめてで、どうもイイメージを持ってなかったけど、ロッドランドを聴いて前言撤回、心がなごんだもんね。そしてNAM。渋い～～!!　ひたすら渋い。男だ。こいつは男子本懐の曲だ。

しかし、こーやって聴いていると、いつの間にかいろんなことが頭の中に浮かんでくるね。

なかなか2面を越えられなかったファイナルファイト、シューティングド下手の僕が自力で頑張った空牙。キャメルトライのタイムを友人と競走したなぁ。ゲーム仲間でお金を出しあって、ビデオ屋でNEO-GEO借りてきて1泊2日の徹夜プレイやったなぁ。「空中戦」を聴くたびに、友人と先輩の充血した眼を思い出します。

…こんな時代も、けっこう近くにあったんだよね。あの場所、あのとき、あの画面が〝電子音〟を聴くだけで心の中から引き出せる。

――ここに「GM年鑑」の真の価値があるんでしょうね。今年も、そんな時代であってほしいです。

よもやま話…空牙のボイス「テイクオフ！」が「ギーガー!!」、「ゴーフォーザキル」が「ベイベ、これで決めろ！」としか聴こえませんですハイ。

（奈良県　鷹城ひとし君）

★そうだよなー、やっぱおんまいへいそわかだよなー。私は自信を持って「GMが好きだ!!」と言い切れます。

ファイターIIのギャラリーです

☆先日、某ゲームセンターに「ストリートファイターII」がもうあった。混んでる、混んでる。1回やるのに15分ぐらいの待ちだし、いざ自分の番になるとギャラリーがズラリズラリ。他人のプレイを1時間ぐらいながめてたけど、見てて飽きないゾ。本当に、すごいゲームだと思う。

さて、見てて気づいたことが2つばかり。

傍目八目(おかめはちもく)って奴だろうけど、皆さん戦いの呼吸がうまくつかめてない!!　ほとんどの人が大技の出し方をさすがに知ってたが、8割方技をはずされている！　いきなり距離おいて波動拳ぶっぱなしたりとか、なんか敵が技受けにきて倒されてくれる、と勘違いしてるような…。相手が着地する瞬間をねらって撃つとか、有効打になるようにしてもらいたいものですな。

もうひとつ、あと一歩まで追い込んで、大技キメようとして負ける人。これは悲しすぎる。気を抜くんじゃない、全力でトドメをさすんだぁウキーッとつい思ってしまう。なぜキメようとするんだ、英雄になりたいのかぁ貴様ぁ!?

この2つの点を改める楽な方法が存在する。他人のプレイをよーく見るべし。とにかく格闘ゲームに必要なのは、「技のキレ」と「執念」だと思う。攻撃の呼吸も集中力も、他人のやってるのを眺めてればなんとなくわかってくる。そんなの恥だわっ!!　という奴、ためしに10人くらいのを見たあとでプレイしてみろぉ。どうだ、ちっとは強くなってるだろぉ。だろぉ？

（京都府　みすれる・れんれん君）

★おおっ、なんだこの師匠のようなものの言い方はっ!?　しかし試す価値はありそうだ。

AOUのカプコンブースで面白いことがありました。編集部の方々が見守る中、カプコンの方5～6人が

悪意なき追求

つっこみ三昧



6本。

(全国の5本の指に入り切らない皆様)
←そういうことだったのか…!!

天下を夢見た男たちの物語…。
「パステルユーミのペンダントの形!!」
「こざかしい!!チューリップであろうが!!」
「…できる!!」　〝殿様の野望〟より。
(青森県　OZ君)
←男の世界だ!!

RYUの髪は、前作では赤かったような。
(北海道　まもるん君)
←誰にだって、過去はあるんだ。

出たな！ツインビーの感想
「シナモン博士はどーした！」
(愛知県　ギーガー早瀬民太郎君)
←じーさんのほうがよかった？

リーグボウリングの背景におる娘は、どーしても某NHKのナデ○アにしか見えませんが…
(大分県　BAAN & B'CO., LTD君)
←君の心にやましさがあるのではないか？

「ガンフロンティア」の続編登場!!
「ガンボランティア」…だめですね。
(栃木県　池大善君)
←臓器提供ゲームですか。

ブラッドブラザース　略してブラブラ
スノーブラザース　略してノーブラ
(大阪府　あしももんが君)
←必殺無頼還　略して　ひさブラ
ブラックパンサー　略してブラパン
ならず者戦闘部隊ブラッディーウルフ　略して　ならブラ



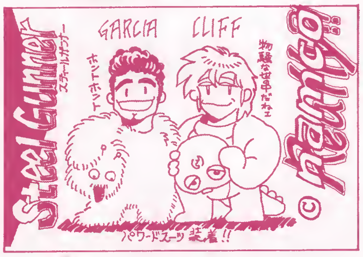
(千葉県　暴武君㊂)★今月はメチャ多かったです。



(神奈川県　いきなりベータマックス!!SHーN君㊂)★こ、腰がくだけた…。

ストリートファイターIIのクリア大会をやっていたのです。

結局ショーでエンディングを見せてもらうことになりましたが、意外だったのはメーカーの方が結構ゲームがうまいということでした。今までいろんな所で社員の人はゲームがうまくないというイメージを植えつけられていたので（ひょっとしたら開発者の人だったのかもしれませんが）。
(熊本県　土谷竜一君)



(山形県　笑面龍君)
★俺たちがきたからにゃ～もう大騒動。

★あれはみんなファイターIIの開発陣だったそうで。

AOUショーへ行ったが、継続プレイがひどく目についた。特にストリートファイターIIで最終ボスに30分以上ハマっていたり、2人同時プレイにして1人で技の練習をしている人がいたのには思わず閉口してしまった。

後ろに並んでいる人は見たくて見ているのではなく、やりたいが空かないのでしかたなく見ているということをわかってほしい。
(埼玉県　千　利Q君)

★今回のアイランドは、期せずしてギャラリー関係のお手紙が多くなってしまった。お互い相反する意見も載ってるけど、ひとつ読んでそれぞれが考えてみてください。

いくぞ!! 感想てんこ盛り

☆SNK特集を読んでいて、4、5年前に友達と一緒に怒をやってたことを思い出した。私にとって、あの頃が一番SNKのゲームに内容的にもハマり方にもパワーがあったと思える。そんな私の想いとうらはらに、友人は私の放った手榴弾で死んだことをいまだに恨んでいる（怒のことはいまでも禁句）。
(石川県　川口浩探検隊員君)

★助け合うより殺しちゃえってか。

SNKって「新日本企画」から由来してたんだね。友人Oは「シャイなねーちゃんかわいーのう」の略だとゆーとったが…。彼によると、SHARPは「スーパーハードアダルトロールプレイング」の略だそーな…。
(岡山県　基板欲しい友人S君)

★んなわけないっしょ!! GAMESTは「ゲンコーあわてて間に合わせえらいしんどいタイミング」ですか（すんなり出てくるのが情けない）。

明かりをつけましょ　ボンボネラ…。

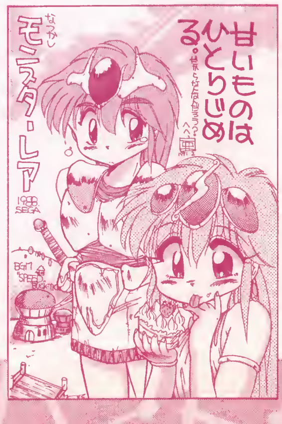
私はギガビットをオクトアーマーで倒しました。
(岐阜県　もりこん君)

★ノーマルよりつらいのでは。

ネーミングの文字をもっと多く！　というGU氏の意見に同感です。「TAKORAN」と入れようとしても3文字では「TAK」で限界、いつのまにか「TAK」で定着してしまっています。せめて「TAKO」だと元ネタがわかるのですが…。それに同じネームの人がいるし、ゲームによっては最初から同じネームが入ってるし（多分、スタッフの名前だろうと思う）。

せめて8文字はほしい。
(山口県　たこらん君)

(千葉県　亜綺紀君)★2P同時だとお姫様用にお菓子のボーナスポイントが出るんだわさ。



4月号アイランドで「他人を不愉快にさせるのはー絶対やめろ！」って命令形で言われてしまいましたが、なんか達人ボムをハナアナに10コつめこまれて爆発させられたぐらいのショックを受けちゃったみたいな、トホ。軽いパロディでも見る人によっては理念攻撃以外の何ものでもねーってことですか。

全国多数のガイファンのみなさま、ごめんなさいっ！　以前FFのつまんねー小説のせていただいた者ですが、くう～まさか私の所業で他人様を不愉快にさせてしまうとわ。なんて罪深いんだぁ――っ。だ・け・ど・ガイもハガーも超好きなのです。私は。
(長崎県　平伏・ワイドカンダタ君)

★彼もあぁ言ってることだし、ここはひとつおおらかに受けとめてやってはくれまいか。



(広島県　むろさ君)
★ボデコニアンにかける情けはない!!

燃えよ青春っ!



さらば愛しのゲームセンター

☆先日、とうとう阪急門戸厄神駅前のゲーセン、〝ゲーム屋さん〟が閉店してしまった。

何日か前から100円2～5ゲームのサービスをしていたのは閉店大売り出しだったのだ。全然気づかなかった。

今日、たまたま通りかかったからよかったものの、そうでなかったら、私の知らないうちになくなっていたはずだ。

顔なじみの店員、三好さんは別の所に行くらしい。跡地の予定はなし。本社の都合だということだが、詳しいことはわからない。

この日は常連の知り合いと写真をとったり握手をしたり…そういえば、三好さんは黒い背広を着ていた。閉店するお店に弔意を示す、というところか…。残念ながら、あまり時間がなかったので別れの言葉を交わすと、すぐ帰ってしまった。

ひとつのお店を失うことがこんなにもつらいことだとは思っていなかった。いや、この店には特別なものが確かにあった。

三好さんをはじめとして、○君、その他のマニアの人たちとの交流。ダラIIなんかはほとんどここで解いたはずだ。初めて来たのは2年前。高校入試前の夏休み、日に一度ドラゴンブリードをやって帰っていた。

三好さんによると、ちょっと前までは不良っぽい輩もいたらしい。

しかし、そういう人たちは、三好さんひとりの努力で追い払った、と店の常連さんたちは口をそろえる。

そのほかの面でも、店の改善に努力を続け成果が現れていた。台の数を減らしたりしたり、設定を下げまくったりしてスペースにゆとりをもたせたり…。休みはほとんどとらなかった。自分の情熱のすべてを注いでいるようにも私には思えた。この店を失って一番つらいのは彼にまちがいあるまい。

ゲーメストに閉店の悲しみを投稿していた人たちの気持ちが、こんなことになって初めてわかったような気がした。

(兵庫県　杉瀬　笙君)

★一度も会ったことはないけれど三好さんの人柄がよく伝わってきた。私たちからも〝三好さん、これからもがんばって!〟と声援を送ります。

ほとんど実録!? 浪人ゲーマー受験大攻略!!

☆**4月**　来年の必勝を決意し予備校通いを始める。だがちょっと待て!都会の大手予備校はたいてい駅前にあるのだ。と、いうことは…。あッ!ここにもゲーセン見っけ!(喜)

5・6月　AOUショー出品作が続々とゲーセンに出現!!これを見逃す手はないぜ!と、ばかり、講義終了後ゲーセンへ駆け込む。愚かな一般人共は自習室なんぞにこもっておるが、まだまだ余裕はあるさ。さ～て今日は何をしよう・か・なっと。

7・8月　この頃になると軟派な奴らはピッチを上げて勉強し始める。しかし、俺は硬派だ、そんなことには動じない。多少の遅れは気合弾の2・3発も喰らわしてやれば何のことはない。軽くあしらってやろう。

9・10・11月　この頃まで0速パターン(笑)できた君!あんたは偉い。もはや春から1速2速で勉強してきた奴らよりはるかに君の(志望校)ランクは落ちているはず。しかし、この辺りから両親の打ち返しには気をつけたほうがいいだろう。

12月　さて、そろそろ本腰を入れるとするか。なーにゲームで鍛えた俺様の発達した頭脳には様々な攻略パターンがインプットされているのだ。受験問題などパズルゲームを解くようにスイスイと…。しまった、俺はパズルは苦手だったんだ…(汗)。

1月　もはや人事は尽くした(本当か?)、あとは天命を待つのみ。ところでそろそろAMショー期待の新作が入荷するハズ…。いっちょやるかい!(笑)事じゃねえっての。

2月　いよいよ敵試験場要塞に単身乗り込むぞッ。装備は万全か。鬼のような敵の攻撃をかわし、マークを塗り込めえ～ッ!(ほとんど気合抜け)。もちろんマップ攻略は完璧!試験場の周りのゲーセンの数からレゲーの機種まで、当然ランク設定その他もすでにチェックOK(しかし、電車、バスのダイヤはチェックもれ)。

2・3月　続々返ってくる合否通知!もはや涙で何も見えやしない…。しかし、これですべてが終わった訳ではない。そう「人間の欲望がある限り、受験戦争は復活する」(笑)

この言葉を胸に刻み込んだら、さあ、2周目に突入だ!!さらに激しく想像を絶する世界が君を待っている!熱いハートで立ち向かえ!(笑)

P.S.　こうなってしまってはまずハマります。気をつけましょう。

(大阪府　〝祝!それでも合格〟WATS君)

★健闘を祈る。

徹しきれない!! 小心ゲーマー度ちぇっくっ!!

①入荷したてのゲームは、てれくさくてできない。
②麻雀ゲームなんて夢の中でしかできない。
③コインを飲み込まれ、そのまま帰ったことが2度以上ある。
④ゲーメストのTシャツを持っていても、ゲームセンターには着ていけない。
⑤たとえ年下でも、「そこどいてもらえませんか」と言えない。
⑥人のプレイを見ていてその人がミスってしまうと、とてもいたたまれない。
⑦ジュースやおしぼりのサービスを受けるとなんだか悪い気がする。
⑧プレイしようとしたゲームにクレジットが入っているのを発見し、とりあえずコインを自分で入れるフリをしてしまう。
⑨それでもスタートボタンを押す瞬間「このことが将来に波紋をなげかけるのでは…」との思いが心をよぎる。
⑩アビゲイルよりギャラリーの目の方が怖い。

さて　○の数が……

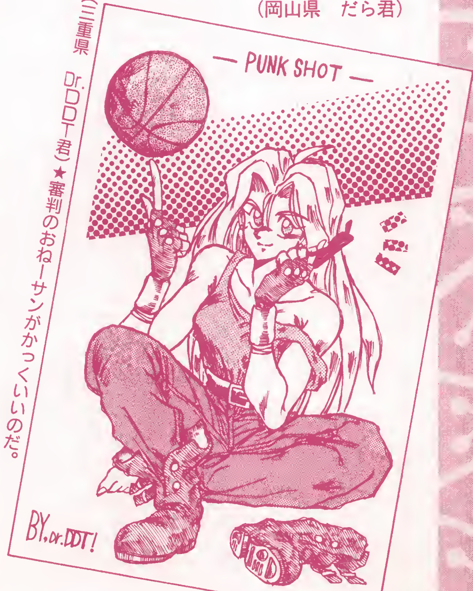
0の人…ふてえ奴。
1～3…大物の素質アリアリ。
4～6…フツーの小市民ゲーマー。
7～9…ウブなんですね(ゆうゆ談)。
10の人…1度、大声でわめいてみよう。ふっきれるぞ。

(札幌市　ABC君&長野県　GUU君)
★男子たるもの、んなケツの穴の小さいことではいかんよー!(デカければいーというもんでもないが…)

家の近くのスーパー「ニチイ」が、店をたたんで大阪へ帰ってしまうそうだ。スーパーといっても最上階の50円のゲーセンだけ盛り上がってるのだが、なんでも閉店の理由が他の商品が売れないからだそうで。すぐ近くにあるイトーヨーカドーに、「ニチイがつぶれるのはお前のせーだ!!」という投書が誰からかあったらしい…。

(静岡県　ハチレモの会長さん)

(岡山県　だら君)



(三重県　Dr.DDT君)★審判のおねーサンがかっくいいのだ。

こちらこだわり派



攻略法、というのは好きではない。自分であみ出したのならともかく、大方の安全地帯や楽勝パターンと呼ばれているものは他人の真似である。他人の技を参考にするのはゲームを楽しむ上で不可欠だから攻略法を否定はできないけれど、やり方を真似てゲームをとくのと、とけなくても自分のパターンで頑張っているのでは楽しみ方が全然違う、というのを考えてみてほしいのだ。

(岡山県　だら君)



(島根県　アーリア信仰ちーく君)

★地球はあんたらのもんじゃない。(エルフなら言いそうである…)

ムフフな心にちょっと待った

☆私は22歳の大学生で、ビデオゲームとはブロックくずし時代からのつきあいです。

最近、麻雀ゲームなど女性のヌードをデモなどで扱ったゲームを、ゲームセンターやGAMEST誌上でも目にすることが多くなりました。中にはレーザーディスクを使ったりして、出来に感心させられるものもあります。

…しかし、結論から言いますと、女性のヌードを扱ったゲームがあること、またそれをGAMESTが掲載して助長することは、相当問題があると思うのです。何を堅いことを…と思われるかもしれませんが(私だって、この手のゲームに興味がないとは言いませんよ! 男だし…)。

ご存じのように、ビデオゲームの社会的・文化的地位はまだ十分確立されておらず、ゲームやゲームセンターに対する誤解や偏見も少なくありません。

プレイヤーやオペレーターがなんと主張したところで、「女の子のヌードが出るゲームのある所のどこが健全なんだ?」と言い返されたら、何と答えますか? 人それぞれ程度の差こそあれ、ゲームセンターに来るようになった女性が見ても決して良い印象を抱かないと思います。

GAMEST誌上でも、ビデオゲームの健全性は何度となく話題になり、ゲームの文化的・社会的地位確立のためにいろいろな努力が行われてきていると思います。が、女性のヌードを扱ったゲームを掲載しているページが、それを少なからずぶち壊してしまっているように感じてなりません。

創刊以来のGAMESTのビデオゲームに対する様々な形での貢献を私は評価していますし、これからにも期待しています。だから、この手のゲームの掲載は改めて考えてみてほしいと思います。

最後に、ゲーメストNo.3のタイトー開発部所長さんの言葉を引用しておきます。

(タイトーのイメージは?という質問に対して)

「『健全娯楽のタイトー』です。いくらヒットしそうなものであっても、少しでも悪い反響がおこりそうなゲームは出しません。女の人の服を脱がせるマージャンとか、ギャンブルに使用されそうなものとか…」

今後も、期待しています。

(神戸市　竹中喜一君)

★欲望のままじゃサルと同じだからなぁ。いかがでしょう。

怒濤のこだわり3連弾である

☆よくいく店で、ある日突然半分ほどあったテーブル台を全部アップライト型に換えた所がありました。

「思い切ったことをするなぁ」と思うと同時に「なかなかいい雰囲気になったなぁ」とも思いました。実際、見た目にもアップライト台のほうが(誰かがプレイしているかどうかにかかわらず)良かったのです。

画面が床と平行なテーブル型だと、自然と前屈みの状態になってしまうのです。それにスピーカーが普通筐体下に取り付けてあるので音も聞こえにくくなります。もともと、テーブル型の筐体というのは喫茶店などでテーブルとしても使えるようにデザインされたもので、現在のゲームセンターではアップライト型の台のほうが適していると思うのですが…どうでしょうか?

(大阪府　司隆君)

3年ほど前までのゲームは1面も今ほどは難しくなかったし、最初のうちの難度の上がり方がゆるやかだった。そのため、死んでも対策を考えるのが簡単で、事実やるたびにうまくなれた。

やたらと評価されたファイナルファイトだが、何度やってもうまくなるような気がしない。筆者が不得意なためかとも思ったが、1コインで2面をクリアする人を見たことがない。クリアのヒントも全然見えてこないし、これではまともに取り組んで上手になろうとはとても思えない。それでもヒットしているのは、コンティニューしてでも先へ進みたいと思わせるからだろう。

1月号の「論」で石井ぜんじ氏が「石にかじりついてでもクリアしようというのが正しいマニアのあり方だ」と主張されていたが、難度の上がり方が大刻みな今のゲームこそがマニアのあり方を変えてしまったのである。

かつてのように、プレイヤーが楽しみながらテクニックを身につけられるようなゲームに戻してもらいたいものだ。

(大阪府　岡村健男君)

★ちょっと思うんだけど、そんなに今のゲームって早く終わるのかな?昔に比べて1面あたりの時間が長くなっただけで、実質的プレイ時間はあまり変わってないような…気のせいか?誰か調べてみてよ。

いつだったか忘れたけれど、NHKの「ミッドナイトジャーナル」でゲームミュージックについて放映されていました。その中の、アナウンサーの「ゲームが文化となりつつある」という言葉が印象に残りました。たしかに、ここ数年でゲームは子供から大人までが広く楽しむものとなっていて、歴史は10年と浅いながらもれっきとした文化であると思います。

しかし一方で、なぜ納得できるような批評体系が存在しないのかと思いました。映画や音楽、小説をはじめ優れた近代文化には必ずそれを評価する立場があって、そこを手がかりに万人に受け入れられていっていると思うのです。

ゲーメストでそんなコーナーを設けてみませんか?

(大阪府　ESW－IKA君)

★と、いうわけで、いささかヤジウマ的ながらアイランドでいきなり批評コーナーを作ってみたのだ。51頁へGO!!

一同注目!!

★と──とつですが、久々にやりますカラーイラストコンテスト!!締め切りは6月10日必着、発表は7月末日発売号なのだ。載せます!!見せます!!選ばせます!!皆さんの力作をカラーページでどーんと紹介(70点ぐらいの予定)、読者投稿でグランプリを選んでしまおうみたいな。豪華賞品、参加賞も用意されているのだ!!

●サイズ　ハガキ大～無限大。

●画材などの表現形式は自由。アーケードゲームを主題とした、個性のある作品を!!春麗やワルキューレがポンといるだけ、なんてのはツライです。

●上位入賞者には総額10万円の賞金＋記念品、採用者全員にオリジナルテレカを進呈!!

●あて先はゲーメスト編集部「キレイに刷ってね」係。

大芸道 DAI GEIDO



デイドリーム
（スプラッターハウスより）

真っ赤に血で染められたナタを持っていた。

「…？　なんだこれは」

腕にまで血がこびりついている。そこには筋肉が不自然なほどの隆起を作っていた。

ハッ、と思い立ち、あたりを見回す。壁にかけられた鏡を見つけ、のぞきこんだ。

アイスホッケーのキーパーがつける無表情なマスクがこちらを見返した。息をするたびに力強く上下に動く首。ボロボロになったシャツをはち切らんばかりの、全身の筋肉。

「――うそだろう……」

その時、鏡の隅の床に倒れている女性が映った。その体は服ごとズタズタになって、血の池の上に横たわっている。

「うそだ――!!」

絶叫した。

気がつけば、暗闇の中に寝ていた。壁に汚れた窓ガラスがはめこまれただけの、殺風景な部屋にいた。ここはどこだ？　と思いながら外を見た。

なんと、自分の部屋で俺が眠っているのが見えた。仕事疲れだろう、安らかな寝息が聞こえてくるようだった。

暗い窓の向こう側でドアのノブが回り、少しずつ少しずつ、ドアが音もなく開いていく。そして強烈な殺気とともに、3m近い化け物がのそりと入ってきた。

あいつは……。驚愕で、声が出ない。イヤな記憶が蘇ってきた。豚のように吠えながら襲いかかってくる、人とも獣ともつかぬ怪物。

キュイ――ンときしるような音をたて、奴の両手から直接生えた2つのチェインソーが同時に動き出した。

「起きろ、起きるんだ!!」

壁をドンドンと叩き、眠っている自分に呼びかける。しかし、気づく気配はなかった。

奴がズダ袋をかぶった頭をこちらに向け、たしかにニヤりと笑ったのがわかった。

血しぶきが俺ののぞきこんでいる窓にまで飛んできた。

「うわ――――っ!!」

どこをどう走ったか覚えていない。この場所から逃げようと、一生懸命走り続けた。

息が切れ、立ちどまると前のほうに小さな光が見えた。

近づくにつれ、光は炎だということがわかった。黒い雲に覆われ、暗黒色をした空に巨大な火柱が立っている。

一目で、あの〈血ぬられた家〉だとわかった。炎は轟音をあげて家全体を覆い、まさに天を焦がすかのようだった。

今にも崩れ落ちようとする屋敷に、一歩、また一歩とまるで夢遊病者のように近づく姿が目に入った。

自分だった。もう1人のオレとしか言いようがなかった。

どうなってんだっ、と思いながらなおも近づこうとするそいつにしがみついた。

「死ぬ気か？早く逃げるんだ」

「離せ、中に彼女がいるんだ」

「ジェニファーは死んだんだ!!　自分で…自分で、殺したんだぞ」

自分にも言い聞かせていた。

腕までを濡らした血と、床に横たわっていた女性の体……。

「わかってる、わかってるさ、だからせめて墓の中で安らかに眠らせてやるんだ」

喘ぐようにそいつは言った。少しの沈黙のあと、そいつは目をカッと見開いて俺を見た。

「そこをどけ！」

強烈なパンチが俺の左頬に当たり、俺は地面にころがってもう1人の自分が炎の中に飛び込んでいくのを見ていた。

「ばかやろう…」

そうつぶやいた時、屋敷が轟音を上げて崩れ落ちた。

なぜ俺は、あの時1人で帰ったのだろう？　なぜ今の今まで、1人のうのうと生きているのだろう？…なぜ、さっきのアイツと同じことができなかったのだろう……？

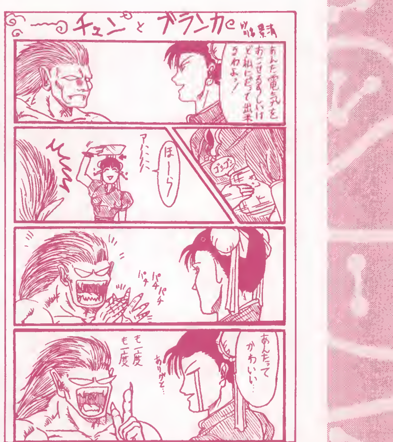
冷や汗がシーツまでじっとりと濡らしている。首をふりながら起き上がった。今日もまた、平凡な一日が始まる。

今日は、久し振りに彼女の墓へ行こう。彼女との思い出の品々だけが葬られている。

――静かな墓地の一角にひっそりとたたずむ小さな墓――。そんなことを思いながら、家を出る。

あの夜とくらべたら、とてもなく短い一日が始まろうとしていた。

（鳥取県　木村二三男君（当））



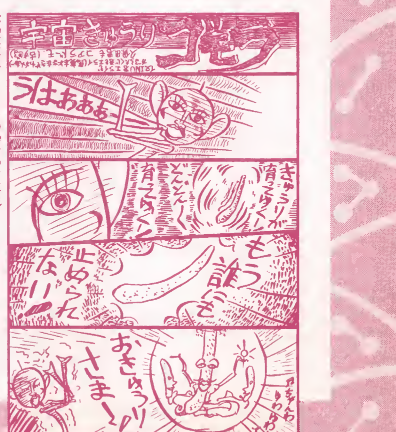
★うおっうおっ!!（時代はブランカ語）

（東京都　川名景清さん）



★何を求めているんだソニックブラストマン！

（北海道　$F－N君）



★もう、誰にも…。

（北海道　ちょっぱぁ卍君）



★お下劣と思う心がお下劣…なのだ…多分。

（東京都　NG君）

ガイの金髪パニック！

今日もガイとコーディは仲良く2人用していた。ドカッ、バキッ。と、そこにポイズン。ズバッ！

今月の一曲

キャプション桃郎
（キャプテン翼の節で）

ちょっとあれ見な　担当通る
調子者だと　みんながグチる
変なタイトル!!
（変なタイトル!!）
きてるキャプション!!
（きてるキャプション!!）
あいつの仕業で　読者も発狂
それにつけても
あいつは何だろう？
100個書いても
いいのは1個…
いいかげんに――
しロッテグリーンガム!!
いつか見せろよ
マトモなキャプション
その時　読者は
お前についてくる

（東京都　ほおすいたん君）

★わるかったわね!!

閻魔天国

★はじめまして、「レゲーの魂」がレギュラーページに引き抜き独立を果たし、あとガマとして初登場の「閻魔天国」です。「んま天」って呼んでね。呼ばねーよ。

さて、このコーナーでは新製品 or 旧製品のゲームその他をスルドく評価し、もしくはほめたたえこきおろしてみたいと思います。

皆はあのゲームをほめてるが、自分にはどうしてもフに落ちない点がある、あるいはこのゲームのここを評価しておきたい、というのをビシッとアンケート葉書その他にしたためポストにゴー!!

今回は初めてということでこちらでつけさせてもらったけど、次から投稿する人は各自名前 or ペンネームのあとに肩書をつけといてね。君も今日からその筋の人だ!!

ストリートファイターはスゴイ、当然のことながらスゴイ。はじめ見た時はほとんどの人が隆かねーちゃんしか使わねーのであまりスゴク見えなかったけど、割とガイルとかザンギエフも見えたりする。色にとらわれることなくヤル気が見えてよい。その中で、俺の相棒がエドモンド本田だ!! すべ〜ん（効果音）。

スモウチョップ!

百裂張り手!!

ボーナスステージなんか時間があまっちまうぜヘイ。実は操作が一番簡単とゆーのがホントの理由。本当に関係ないけど勝鬨をあげる隆の顔はまさしく梅さん!!〜byドー根性ガエル。まだブランカと拳を使ってる人を見たことがない。ロンリーな奴ら…。

とにかく、続編ゲームに関するグチはこのゲームにはない! ホントに遊べるイカしたゲームだ!

高知県　藤原将景
（人生ベルパワー男）

ラッドモビールって、どーしてもラッドモービルと言ってしまふ。と、いうよりすでにそう呼ばれている。ゲームのほうは入荷後3日目でなんとかクリア。このゲームは珍しく何から何まで自分で攻略した。近道に気づくとあっとゆー間ですね。次はノースキップ1位をめざすぞ!!

このゲームの最大の攻略法は「ライバル以外の車に当たりそうになったら壁に当たってよけろ!!」ですね。ハードとノーマルランクの違いがデカイのがちょっと…。

岩手県　エドワードPONーS之助（ウインビーの女の子のおしりがプリティー男）

ルナークなんですがねえ…なかなか流れは面白いんですが、どうもいまいちシックりくるものがないというか、ファイナルファイトのような気分にはなれませんねぇ。なんとかクリアしたいんですが、敵が多すぎてどうしようもない。誰かやり方教えて〜。

しかし笑えるシーンがけっこうある。ラリアットで走ってくるバカ野郎や、助け出した象が戦車にぶつかるとかなかなか笑える。

奈良県　必殺DDT!（はやりのプロレス技）

ぼくはグラディウスIIIより、出たな!!ツインビーのほうが好きです。だって、いきなりスピードダウンがとれるんだもん（うあぁ…）。

茨城県　ガッチンコ
（大学生）

この前、初めて生でRーTYPEIIのエンディングを見た。爆発に飲み込まれていく仲間を見て、本当に涙が出そうになった。いったい、今まで自分は何をしてきたのだろうという絶望感でいっぱいになった。助け出した仲間たちと力をあわせてやっと脱出した、そう思った直後のことだったので、悲しいというよりショックのほうが大きかったと思う。

愛媛県　Tom
（打倒UMAの人）

まぁ、UFOキャッチャーなんぞほとんど「かん」だけが勝負やね。最近のウルトラマン・ムーミン・アンパンマン・ライダーシリーズはノーマル、ふかふかバージョンともにほとんど取ったぜ〜ん。鬼太郎シリーズよ早く来い!! しかしタイトーのは「食い」が悪すぎる、セガを見ならえアホー。

岐阜県　岡本浩司
（UFOキャッチャラー）

★…っと……。なんか全然批評っぽくないような。ファイターIIは私も本田使ってます。他のに比べて言ってることに全然重みがなくていい。ラッドモビールはラジカルモビール（カゲキなクルマ）の略という説が。RIIのエンディングはゲーム史上に残る悲劇!

ではまた来月!!



多人数だと盛り上がるぞ!!

急いで鼻で歌え!!

（難関大入試問題含む）

問1　次のゲームのVGMを鼻歌で再現せよ。
（15秒以上、各5点×10）

①テトリス
②RーTYPE
③雷電
④コラムス
⑤ゼビウス
⑥マッピー
⑦ワルキューレの伝説
⑧グラディウス
⑨ドラゴンセイバー
⑩パックマン

問2　次の曲を鼻歌で正しく再現せよ。
（4点×5）

①達人（3面）
②上海
③ブロクシード
④GーLOC
⑤XXミッション

問3　とにかく厳密かつ真剣に鼻歌で再現せよ。
（出題：東京ゲーム大　5点×6）

①ロイヤルマージャン
②クラッシュローラー
③ムーンクレスタ
④ジャンボ尾崎
⑤くにお君エンディング前の仲間の喜びの声
⑥ゼロウイング10up 音

100〜95点	君こそゲーメスト（どんなんだ㊊）
94〜79点	東京ゲーム大学合格圏
80〜59点	音楽センス抜群!!
60〜44点	鼻歌を手放さず、こつこつ歌おう
45〜32点	鼻歌を練習する必要がある
33〜17点	耳鼻科の先生に見てもらおう
18〜9点	おまえみたいなやつは、鼻歌を歌わんでも〝よし〟だ!!
8〜0点	鼻を切りおとすぞ!!

（岐阜県　早く新作を出せ大旋鮫！君）

★強制されて歌うもんか、鼻歌って!?

「拙者は金髪にしか興味はないっ!」。そう、彼は実に日本人的な奴なのだ。

「…ガイ……。」

「なんでござる?」

「…俺、金髪だぜ…」

コーディは顔を真っ赤にしていた。

「!? うわぁ、どうしたんでござる!?」

「今、言ったじゃないか! …金髪が好きだって」

「い、いや、だからね」

その時、背後に馬のひずめの音、ゴロゴロと転がる音、タイガーシャークの着陸音、無機質な男の声が! ガイはおそるおそるふりかえった。

「うひゃあ!」

なんとそれは呂布、ストロバヤ、風間シン、超戦士（1P）だった。オール金髪!

ー呂布は言った。

「俺たちもお前が大好きだ」

「ひ、ひィーーっ」

ガイは逃げ出した。

…何日走り続けたろうか、気がつくと、ガイは暗い森の中にいた。

「やれやれ…でござる」

ガイは、ひっそりと立っている石像にもたれかかった。

「金髪は好きなんだけどな」

「そんなに俺が好きか?」

「だ、誰だ!?」

ふりかえると、石像が動き出し、緑色の肌の一つ目巨人シールダーに変わっていた。そしてその頭には…。

「金髪!!」「金髪…（エコー）」

（埼玉県　本当はスザンヌ・ヴェガの髪が好きな高所恐怖症君）

★私はあくまで黒髪が好きである!（誰も聞いてないって）

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

▼買います

●テクナートQC－1とJAMMAハーネスを売ってください。グラIIの基板も買います。
（〒191東京都日野市栄町3－11－4　古沢大輔）

●ゲーメスト1～17、19、21～29、31～37号を送料込み7千円で買います。W葉書で。
（〒025－03岩手県花巻市小瀬川2－49－4　吉田博巳）

●ワルキューレの伝説のロムキットを6万円で買います。できれば旧バージョン。送料こちら。W葉書で。
（〒292千葉県木更津市清見台東3－2－5　三浦秀雄）

●セタグッズ買います。品名とその希望価格を書いて、W葉書でよろしく。
（〒570大阪府守口市八雲東町1－41　吉川正智）

●ゲーメスト1～10号を安く売ってください。W葉書で。
（〒157東京都世田谷区北烏山9－1－15　重枝知明）

●パソコンソフト、エニックスの「ザース」PC－88、98版（5インチ）もしくはMSX版を譲ってください。送料こちら持ち。W葉書で。
（〒176東京都練馬区中村2－30－6　鍛治誠一）

●ためにためこんだ、ナムコグッズ大切にしてくれる人に限って適価にてゆずります。リストを送ります。
（〒190－01東京都西多摩郡日の出町平井1110－2　坂井よしたつ）

▼売ります

●スーパーファミコンを2万円以上、MD＋テトリスを1万円以上、PC＋CDロム＋イースを4万円以上で売ります。W葉書で価格を書いて。
（〒491愛知県一宮市富士3－1－3　渡辺徹）

●PCエンジン版麻雀学園（マイルドでない）箱、ビデオ付を売ります。基板との交換も可。W葉書で。
（〒141東京都品川区西品川3－16－12　中島博文）

●KIC Ⓐ＋グラIIIをセットで5万円で売ります。送料そちら、W葉書で。
（〒190－12東京都西多摩郡瑞穂町箱根ヶ崎523－3　高橋光太郎）

●KIC－DX©を1万5千円以上で売ります。あるいはPCエンジン＋ソフトでもOK。送料は基本的にそちら。
（〒828福岡県豊前市大字今市141－3　南元良二）

●ワルキューレの伝説ロムキットを3万～3万5千円ぐらいで。未使用、ポスター付。
（〒115東京都北区桐ヶ丘1－1－E39－105　岸沢博子）

●F1ドリーム基板＋ハーネス付を1万円で。W葉書で。
（〒202東京都保谷市富士町1－8－6八千代荘　竹内順也）

●ゲーメスト17～44、46、47号＋ギャルズアイランドをまとめて4千円以上で売ります。いろいろサービスします。
（〒501－32岐阜県関市桜本町1－23　山田悟）

●SDIの基板＋コンパネ＋ハーネスを売ります。
（〒747山口県防府市石ヶ口2－205　牛見吉伸）

▼交換・その他

●ネオジオのリーグボウリングを私のMD＋ソフト3本＋1万円ぐらいで交換してください。送料こちら。W葉書で。
（〒880－02宮崎県宮崎郡佐土原町大字大田島2056－5－28　熊谷忍）

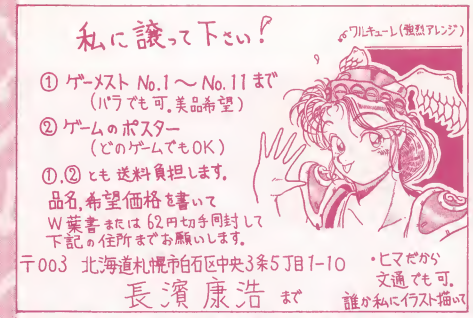
●私のライフフォースとソンソンを悪魔城ドラキュラと交換してください。
（〒306茨城県古河市北町7－10　和田有司）

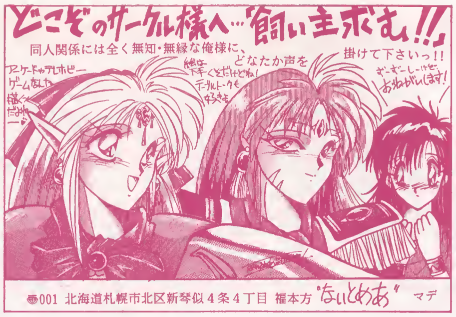
●セガが大好きでたまらないという方、僕と文通しましょ。
（〒985　宮城県塩釜市藤倉2－1－21　鈴木輝也）

●連射好きの人、僕のゴールドメダリスト、ハーネス付と君のPCエンジンCDロムソフト何でもいいから交換しましょう。
（〒335埼玉県戸田市新曽1843－2　青木泰）

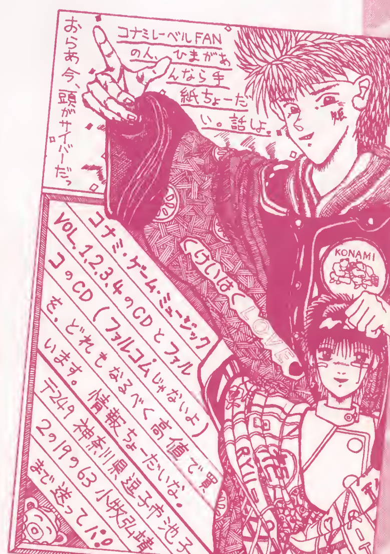
●パソコンでゲームを作りたいのですが、よくわからないので、もしよければ私を仲間に入れてください。
（〒355埼玉県東松山市上野本2－2　田嶋一良）

●現在ある事情のため時間がありあまっている私、この私を助けると思ってテーブルトーク、サークル、文通、電話なんでもいいです、ぜひ遊んでください。
（〒210神奈川県川崎市川崎区貝塚2－12－5　小松広信）







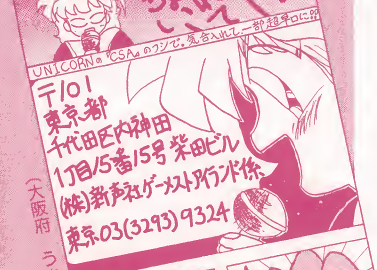


お便り募集!!

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ(当)をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

ご商談の場も同様。

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

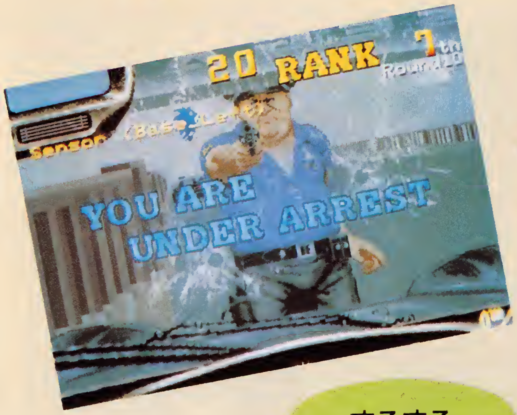


（大阪府　うぉーろっ君）

ラウンド10までコースマップ大公開！

ラッド モビール

©セガ





前半10面分を覚えてタイムを稼ぎ、後半へ！きついコーナーを覚えてしまえば、事故も減るし、速く走れるから、どんどん先へ進めるぞ！

ずるずる

クリアへの近道、それは安全運転で行くこと

このゲームを1コインでクリアするためには、ミスが許されない。とにかくタイムがきびしいので、1回クラッシュと数回のスピードダウンが、甘く見て許されるところ。

クラッシュすればスピードもゼロになるし、復帰するのにも時間がかかる。クラッシュするくらいなら50㎞／hまでスピードを落として曲がったほうがものすごくお得である。

そこで、このゲームのクリアを目指す人は、わからないカーブは勇気をもってブレーキを踏むようにすること。これがクリアへの近道となる。

経験がありませんか？初プレイの時って安全に走ろうとするので、結構先に進めて、そのあとのプレイは無理をし始めるので、初プレイより先に進めなくなることが。やはり安全に走ることが一番。

速く走るためのテクニックは……

まず車の性能から。最高速度は175㎞／h。ん？本当かなあ、私の体験では173㎞／hなんだけど…でもそうらしい。

ギアがついていないので、加減速はアクセルとブレーキです。

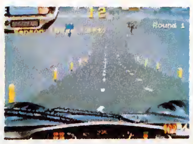
なめらかなカーブはできるだけアウト＝イン＝アウトでノーブレーキで走り、少しきつくなったら、アクセルを踏みながらブレーキを少し踏みつつ走る。きついカーブへ来たらアクセルをゆるめてブレーキを踏む。全面通して、フルブレーキをしなければいけないところも何カ所かあるので、そこはしっかり覚えないといけなくなるぞ。

それではROUND10までいきましょう！

ROUND 1

LOS ANGELS

なるべくハンドルをきるな。そしてインをキープだ。



ROUND1の最後。思いっきりジャンプするがこのとき右側に寄っておき、次の右カーブをインからインへ抜けること。

すごく小さいS字。気持ち的には右に曲がる感じで。キュッといくので注意。





バンクを抜けたら右側へ。次の右カーブでイン＝イン＝インを走ってくる。きれいに走ればインの車にぶつからない。バランスよくラインをとる。



しばらくすると真ん中に車。少しずつラインを変え抜く。

ここで真っすぐ走る練習だ。微調整しながら滑らかに走るぞ。



バンクになってる一番イン側を走る。1台車が出るがそれも左側ギリギリで抜く。173km/hをなるべく維持して走り、タイムを稼ごう。

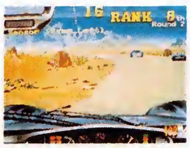
ROUND 2

MOJABE DESERT

対向車はインから。直線は真ん中を。スリル満点！



ライバル車が敵車を抜こうとしている。ここは無理？にアウトから抜かずイン側を走る。そうすれば対向車にもぶつからないし、安全に抜けるぞ。



ここも対向車のイン側を走る。ベストなのは、ギリギリ路上を走ること。抜けたあと少し左へ切れ込み外に出ないこと。





交差点。全速ではちょっとつらいので、ほんの一瞬、アクセルを緩め、右側を抜ける。ここでは絶対事故らないようにする。楽なとこだからね。



ここの直線は抜かなきゃいけないし、対向車もよけなきゃいけない。両端と中央が真っすぐ走れる。ど真ん中を走りスリルを味わおう。

さて対向車。ここは右側から対向車の左側へ抜けまたもどるラインを走る。

ROUND 4

PROBO 雨の森林

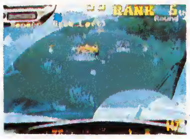
事故るぐらいなら超減速をすること。視界が悪いしね。

しばらく右カーブが続くが、カーブの形が一定でないので、完全に覚えるまでは、少しインをあけて走ること。





右へ急カーブに加えて大ジャンプしてしまうところ。目いっぱい跳ぶとぶつかるので、どんとブレーキを踏み、小さく跳び一気に右へ。



長く続く左カーブ。この途中、1回小ジャンプするが、このときインへ向け跳ぶこと。地面が盛り上がってきたらインへって感じでね。



右への急カーブ。思いっきりブレーキを踏み入っていく。インをキープしつつ、アクセルとブレーキを交互に踏み調節し、抜けていく。

最初の右カーブ。入る前にアクセルをOFFにし、アウトからインへ。タイヤが鳴らないようにアクセルを調節。

ROUND 3

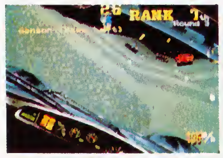
LAS VEGAS

バンクカーブの嵐。少しでも外へ行きそうなら減速だ。



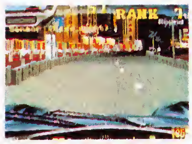


⑨って看板が見えたらアクセルOFF。ミドルから入るがアクセルを半分だけ踏み込む。イン側の敵車を抜くところでアクセルON！



S字バンク。とにかくコースの真ん中をキープすること。特に左右の切りかえのときこれにより敵車も楽になる。

大バンク。バンクになっている一番イン側をキープする。境目ギリギリを走っていれば敵車にも当たらないし速い。



このコースに入ったらまずライトをつけよう（暗くても走れるが）。右、左と小さなカーブがあるが、アウト＝イン＝アウトでビシッとね。



きつめの右カーブが2つ。1つ目は減速し敵車速度に合わせアウトから抜き、2つ目は、イン＝インとちょっと強引に。

ROUND 6

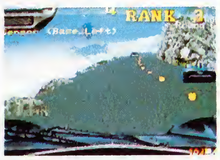
ROCKY MOUNTAIN 霧の高山

全ステージ中、一番慎重に走らないといけない面だ！

右へカーブしつつこのラウンド終了。もしここでタイム0になったときわざと落ちる。するとスクロールしてゴールできる。

小さいカーブが連続する。ハンドルはあまりきらないようにし、カーブに遅れをとらないこと。最初はアクセルを緩めよう。





敵車を抜くところ。2台抜くが2台目を抜いたあとすぐ対向車がくるのですぐ右側に寄ること。減速はしないのですばやくね。



少し登り坂でトラックを抜く。事故らず来てれば対向車はなし。左カーブは、少しアクセルを緩めると、スムーズに走ることができる。



ここに来た時点でTOPだとすごく楽。TOPでなくて敵車を抜くとき、まとめて抜くので左側を特に注意して走行する。

ROUND 5

SALT LAKE CITY

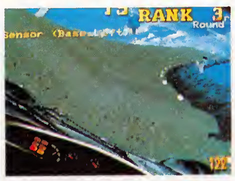
ここでは敵車の間もすり抜ける。ぶつかるなよ！

登っていき右へ。この右カーブは少し変化しているので、大きくアウト＝イン＝アウトで走る。少しアクセルを離すと安全に走れる。





図でみると、ここは1周してしまっている。そのぐらい長くて急。インをキープするためにアクセルを調節して走ること。



右へのバンクカーブ。一番内側は水びたしになっててスピードが落ちるので注意。バンクになってる一番内側を走るようにしよう。

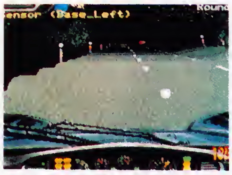


インをキープした走りをする。この辺で横一線で走る敵車が出る。写真のように、この間を抜ける。斜め後方からスパーンと抜けよう。

ROUND 8

LIIVCOLIN 夜の森

再度ライトをつけ、敵車に気をつけ慎重に走り抜こう。



ハンドルを切らずに走っていて、右にずれたときに左寄り、左にずれたときに右寄りを走ればOK。

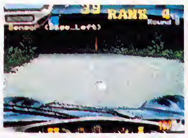


ここで近道について少し。3面➡7面。8面➡12面へ。もう一回ある。通ればクリアも楽勝。でもうまくはならないぞ。



バンクは少しきつい。少しアクセルを緩めること。バンクを出てすぐ小カーブが続くので安全のため減速する。

バンクを抜けるときアウト側へ。アウト側から車1台右にずれ、左右に少しずれる直線を真っすぐに走り抜ける。



このコースに入ってすぐ左へ。入る前にアクセルOFF。アウト＝イン＝アウトで。すぐ右へ曲がることを頭に。

ROUND 7

CHEYENNE 雨の山中

道が細いので、路肩にぶつからないようにすること。



長く続く右カーブ、インをキープするために、外に出そうになるのでアクセルOFF。これを何回もやっていく。



最後に最初の左カーブと同じカーブ。アクセルのON、OFFを連続でやり、タイヤが鳴らないようにインをつきながら曲がっていく。



ハンドルのきり込むタイミングが重要。かなり早めでいい。

キュッと右へカーブ。3秒以上ブレーキしてから入る。



直線であまりハンドルをきらないようにして敵車を抜き、左カーブ。アクセルを半分あけながらぶつからないように走っていくこと。

ROUND 10

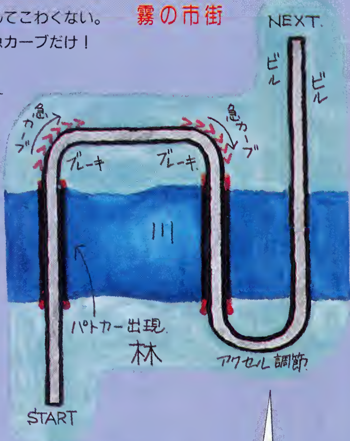
KANSAS CITY 霧の市街

パトカーなんてこわくない。こわいのは急カーブだけ！



踏みすぎるぐらいブレーキ。当然カーブに入る前にやること。

覚えやすいコースなので事故るほうが少ない。事故るようでは……。





パトカーに抜かれていく。そのパトカーたちがブロックしてくる。中央を走っていれば大丈夫だが1回だけ真ん中にくる。注意。



ここはアクセルのON、OFFで抜ける。もちろんアウト＝イン＝アウトだが。ここを抜ければ、半分クリアなのだ。

ROUND 9

OHAMA

敵車がやなところででてくるので、気を抜くなよ！



最後のところ、グッときつくなる。敵車も多いのでぶつからないように。ここは一気に減速。インだと危ないのでミドルに。



長く左へ。一定のカーブのようだが変化がある。初めのほうで1回きつくなるところで外側に敵車。覚えないとつらい。減速だ。



上手にアウトから入れればアクセルOFFでいけるが、前の連続カーブでラインがずれているので、ブレーキでイン側をキープする。



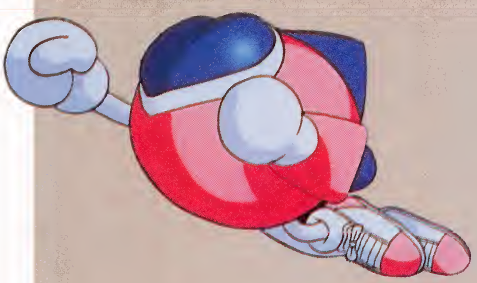
図よりも、ここは実際にやって覚えるほうがいい。右、左と1回ずつブレーキを踏むカーブがある。激突は命とりになるので絶対減速。

おまけ

残念ながら残りの10面分は次回ですが、今からこのゲームをやろうという方、今回のマップ付きはすっごくお得ですよ。このゲームでの予備知識はあればあるほど、少ない投資につながるし、1コインクリアも早くできるようになる。

あとは足がつってしまうぐらいブレーキを踏んでうまくなりましょう。

バックミラーにぶらさがっているやつなんだけど、何かをするとセガのあるキャラクターになります。探してみてくださいな。





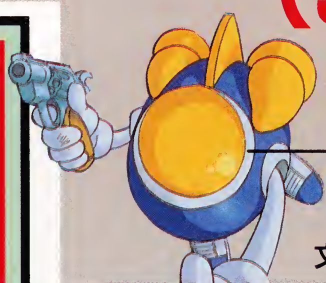
ノーミス1周クリアをめざせ

出たな!! ツインビー

©コナミ

装備をきちんと固めれば
意外と楽に先へ進めたハズ。
後半は前半よりも敵の攻撃が少し激しくなるぞ。
グインビーといっしょに
1周クリアだけはしようね。

1周目後半（5〜7面）の攻略



文：ああるじいぶう

まずはやってみよう

マニアの人なら必ずハマる「出たな!!ツインビー」ですが、ポイントを押えさえすれば、1周クリアはできると思うのでとりあえずプレイしてみましょう。

1周クリアするためには…

先月号にも書きましたが、

○装備を固める（3速か4速、3速はベルの落下スピードと同じ）
○バリア（赤ベル）でいく
○ノーミスでいく
○敵の出現パターンを覚える

点かせするには…

○ベルを連続して取る
○1000点編隊を全滅させる

○ベルのかぶりつき

ベルを出す雲に重なってから弾を撃つと、ベルが出た瞬間にベルを取ることができます。雲の上側に自機を置いて弾を撃つのがポイントです。

ただし、ベルの色を確認しないで、ベルを取ることになる（ほとんどの場合、黄色いベルで得点である）ので、運が悪いと黒ベル（スピードダウン）や青ベル（スピードアップ）を取ってしまうことがあります。3WAYを持っていると白ベル（ツイン砲）を取ってしまうこともあります。

こういう災難を避けたいならば、このテクを使わないほうがいいかもしれません。

5面

比較的に楽な面なので、バリアが4面で消えていても無理をしてバリアを張らなくても大丈夫だと思います。

画面の上方から小さなサインカーブを描きながらザコ編隊が飛んできます。こいつらは連射で壊しましょう（全滅すると1000点入る）。

ピンク色の丸い奴の縦一列編隊が2、3編隊出てきますが、こいつらは少しためた気合弾で数回に分けて撃ちましょう（全滅すると1000点）。このピンクの奴らは撃ち残すと画面の下のほうでうろついてうるさいので、気合弾で一掃してしまいましょう。



少しためた気合弾で順序よく処理。

次に上の左右からそれぞれナイフ編隊が出現します。こいつらは少しためた気合弾と連射で倒しましょう。

上の辺りをウロウロしている黄色いさかなたちは撃ち残さなければいいです。

横一列に並んで水色の丸い奴らが下に降りてきますが、こいつらは撃ち逃して自機の下に行かせてしまうと、自機のほうに向かって飛んでくるので、できるだけ撃ち逃さないようにしましょう。撃ち逃したら、自機に向かってくるということを覚えていれば、うまくよけられるでしょう。



左右に動きながら撃つ。

湖面に砲台がいますが、こいつらは浮き沈みをしていて湖面に顔を出したときにしか壊すことができません（地上弾が当たってくれない）。

奴らの浮き沈みの様子をよく見て、タイミングよく浮い



砲台は水面に顔を出した時に撃とう。

ているときに地上弾を撃ちましょう。

地上物に対して共通していえることは撃ち残して画面の下のほうに来られると少しやっかいなので、画面の上のほうで早めに撃って壊してしまおう、ということです。

地上弾はある程度地上物に近づいてから撃てば、地上物に当たってくれます。地上弾は本当にファジィ（曖昧）な狙いかたしかしてくれません。

飛んできて一度1つにまとまり、また5匹に分裂して飛んでいく銀色の奴がいますが、こいつらは分裂する前に気合弾か連射で倒しましょう。この編隊も全滅すれば、100点ずつ入ります。

白い丸いボールのような奴が上から飛んでくる所がありますが、こいつは下に飛んできているときに撃ってしまいましょう。撃ち残って自機の下に行くと、自機のほうに向かって飛んでくるので（さらに撃ち残すと画面の四辺を反射して飛んでいく）うまくよけてから撃ちましょう。3WAYとグインビーを付けていれば、左右に動きつつ撃っているだけで、まず撃ち残ることはないはずです。


撃ち逃すな。

出現するザコ編隊については、こんな感じです。5面には堅い敵が出ないし、ザコは上から飛んでくるので、ただ、弾を撃っていて奴らを撃ち逃さないようにしていさえすれば（もちろん、地上物は確実に壊す）、すんなりボスまで行けるでしょう。

この面の最後のあたりで、ナイフ編隊→横一列の水色編隊→ピンクの縦一列編隊と出現する所があります。ピンクの編隊が2～4つ出現するのでここは覚えておかないと、こいつらを撃ち残してしまい、画面の下のほうに残って、危険です。

少しためた気合弾で確実に一編隊ずつ処理すれば大丈夫です。

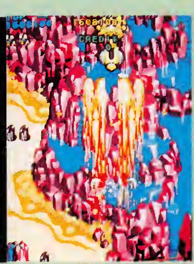

少しためた気合弾で撃とう。

5面ボス 蛇

このボスは頭の部分が弱点なので、そこに最強の気合弾を撃ち込みます。

ボスの攻撃形態は3種類あり、最初は7WAYの弾を撃ってきて、頭を一度壊すと3WAYのレーザーを撃ってきて、次に頭を壊すと青くて丸い誘導弾を撃ってきます。

最初、蛇は画面の上方中央から下に向かって飛んでくるので、最強の気合弾＋連射を頭に撃ち込んで、蛇を1回壊します。このときに壊せなかった場合は、蛇を上へ誘導してから頭に最強の気合弾を数発撃ち込んで壊します。蛇の出す7WAYの弾には十分に気をつけましょう。


最初に最強の気合弾を撃ち込む。


7WAYの弾はよけること。


最強の気合弾を撃ち込む。

すると蛇は黄色に変色して3WAYのレーザーを撃ってくるようになります。こうなったら、また蛇を上に誘導してから頭に最強の気合弾を数発撃ち込んで、蛇をまた壊します。上に誘導するときに蛇のレーザーに当たらないように注意しましょう。


3WAYのレーザーはよけること。

蛇は最後に誘導弾を出してくるようになります。この誘導弾は撃つことができます。この状態になっても同様に蛇を上に誘導してから頭に最強の気合弾を数発撃って、蛇を壊します。これでやっと蛇は死んでくれます。


青い誘導弾は撃てるよ。

最強の気合弾の当たり判定は大きいので、自機の下のあたりに誘導弾がある場合、最強の気合弾を撃てば、誘導弾が消えてくれるので助かります。

このボスと戦っているときには蛇の動きを予測して、ボスに体当たりされないように注意しましょう。

また、蛇に撃ち込むときは蛇が画面上方にいったときにしましょう。



ワープする奴は必ず壊すこと。

6面

砂漠を進む面です。とにかく撃ちに撃って撃ちまくりましょう。

初めにファイヤーを吐く奴が左右2匹出現するので、下のほうにいて撃ちます。離れていれば、ファイヤーに当たることはありません。

トライゴンに出てきたようなワープするザコは実体化しているうちに上のほうで片付けてしまいましょう。

青いバキュラのような空中物が浮かんでいます。こいつらは撃つと真下に突っ込んでくるので、体当たりされないように。ある程度撃ち込めば、こいつらを壊すことができるので（1個200点）、できるだけ壊して道を広くするようにしましょう。


バキュラに突っ込まれるな。

1面で出現した黄色い編隊（縦一列に飛んでくる）が2編隊同時に左右に並んで出現する所がありますが、こいつらは少しためた気合弾で片側ずつ片付けるか、画面上方から出てくるところを3WAYの連射で壊しましょう。


片方ずつ気合弾で片付ける。

こいつらは自機の高さまで下に降りてくるので、撃ち残して自機を下のほうに置いておくと、画面の下のほうにたまってしまい、撃ちにいくのが怖くなってしまいます。だから、早めに撃ってしまうのがいいのです。

この面でやっかいなのは地面から顔を出すカニです。地上に顔を出したときに弾を撃ってきます。もちろん、顔を出したときにしか壊せません。撃ち残すと画面の下のほうで突然出現して自機に向かって弾を撃ってくることがあるので、地上弾を画面の上のほうで連射して、早めにカニを壊すように心がけましょう。とはいっても、カニが地上に顔を出している時間は短いので、壊しにくいのです。うまく処理してください。


カニに地上弾を当てる。

前半では、カニと反射ボールが同時に出現する所があります。反射ボールをうまく撃ち、さらにカニを早めに壊すようにしましょう。


反射ボールは撃ち逃すな。

砂漠地帯では、敵のランクによっては画面の下の真ん中から、3面で出現した白い編隊が出てくることがあるので十分に注意していましょう。出現するか否かは、そのときの画面の状況によるようです。

　画面の中ほどで出現して、横一列5匹で下に落ちてくる編隊と5匹一組の銀色編隊がたくさん出現するので、撃ち逃さないようにしましょう。全滅させると1000点ずつ入りますからね。
　砂漠地帯を過ぎると、ファイヤー砲台が出たあとにピンク色の回転編隊が出現します。その編隊が2編隊出たあとに画面の下の真ん中から白い編隊が上に上がってくるので、下に回り込んで撃ちましょう。ここは覚えていないと死んでしまうでしょう。


下から上がってくる奴らに注意。

　その後、緑色の横一列編隊、銀色の編隊、ワープザコ、ピンクの編隊×2、ファイヤー砲台×4…と敵は出現します。敵を全滅させるつもりで連射しましょう。
　画面の中盤で、画面のスクロールが速くなる場所がありますが、その直前には、ピンク色の回転編隊→黄色の縦一列編隊×2と出現します。
　この黄色い編隊は前にも書いたように、撃ち逃すとやっかいなのですが、この場所で残すと敵の攻撃に押されてさらに危険なので（地上の青い砲台が撃てないので、そいつの出す弾が怖い）、画面の上のほうにいて奴らが出現したところをすぐに撃ってしまうようにしましょう。

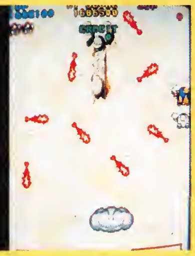

バキュラを連射で壊せ。

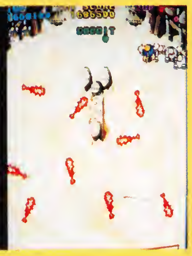

上のほうですべて撃ってしまおう。

　黄色い編隊を処理したあと緑色の横一列編隊→黄色い編隊×2→反射ボールが出現。もう画面のスクロールが速くなっています。地上には青い砲台がたくさんあります。空中の反射ボールを撃ちながら、分身オプションを横に広げて地上弾を連射して、できるだけ砲台を壊すようにしましょう。砲台の出す弾には十分に注意。
　画面のスクロールの速さが元に戻るころ、画面には青いバキュラのような空中物がたくさんあります。真ん中にある奴らだけは壊して道を開け（体当たりされないように）、次に出てくるピンク色の回転編隊を最強の気合弾で壊しましょう。


空中、地上の両方に注意。

　ファイヤー砲台×4を壊すと、ツインビーでおなじみの（知らない人のほうが多いか？）こん棒地帯になります。
　このこん棒地帯は右端を上に抜けるのがいいでしょう。こん棒の回転をよく見ていれば大丈夫です。右端の最後のこん棒とその下のこん棒の間を左に抜けます（2つのこん棒の回転をよく見て、すきまができたときに）。


右端を通りましょう。


このすき間を左へ行く。

　すると、緑色の横一列編隊が4つ出現するので撃ちます。銀色の編隊が出現したあと、下から例の白い編隊がまた出現するので、下に回り込んで撃ちます。このとき、緑色のザコが左右に4匹出現するのでこいつらも撃ちましょう。

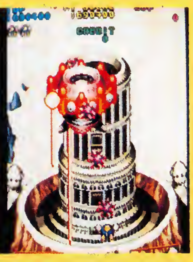

最後に下から白い奴らが上がってくる。

　そのあと、緑色の横一列編隊が出て、ボスになります。

☆6面のポイント
　白い編隊が下から出てくる場所（2 or 3カ所）を覚えることと、画面のスクロールが速くなる直前に出てくる黄色い編隊をうまく処理することの2つです。

6面ボス レーザー野郎

　ボスの周りを4つの鉄球が時計回りに回っています。また、ボスには4つの砲台が付いており、そこからレーザーを出してきます。
　レーザーは同時に2本以上は出されることはなく、画面上に同時に存在できるレーザーは多くても2本なので、そんなにレーザーは怖くありません。
　ボスの倒し方についてですが、鉄球に安全地帯（写真参照、一番外側の球とその内側の球の間）があるので、そこに自機を合わせて、左右への横移動のみをして、レーザーをよけながら、ボスに撃ち込みます。

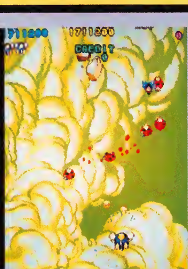

左右に動きつつ、連射だ。

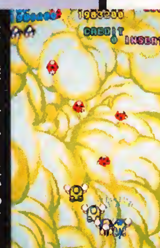
　このボスは体全体が弱点なので、気合弾は使わずにノーマル弾を連射しましょう。こちらのほうが速く倒せます。
　ボスに撃ち込んでいくと、ボスの色が変わっていきますが（黄→赤）、色が変わるたびにボスのレーザーの長さが長くなるので注意。
　また、この鉄球に対する安地はボスが左右に動くと、画面左端と右端（に近い所）は安地でなくなるので、そこには行かないようにしましょう。
　バリアを付けている場合、縦座標をうまい所に合わせるとバリアが消えません（一番小さい状態で残る）。探してみてください。
　ボスを倒したあとにボスは死に弾を撃ってきますが、こいつには当たり判定があるので必ずよけてください。くれぐれも当たりにいかないように。グインビーも死にますよ。

7面

　いよいよ最終面です。
　まず最初にてんとう虫編隊が左上、右上の順で出現します。こいつらは決まった円軌道を飛んできます。撃ち残すと画面の下に消えてから、また画面上に現れて、上に上がっていきます。こいつらの動く軌道は予想できるので、下から上へ上がってくるときに


てんとう虫、左上から。


てんとう虫、右上から。


撃ち逃すと下から上がってくる。

体当たりされることはないのですが、奴らは弾を撃ってくるので、できるだけ上から下へ飛んでくるときに撃ってしまいましょう。
　一匹ずつ飛んでくるザコは撃ち残すと弾をバラバラ撃つので、すぐに撃ちましょう。
　その後、空中物の攻撃が少し途切れます。ちょうど、ベルを出す雲が4コ出てくるので、この間を利用して、バリアが消えている場合はバリアを張りましょう。
　ベルに撃ち込んで、ベルを赤くしてから取るのですが、少々難しいと思います。ベルの色合わせに固執していると、てんとう虫編隊が出てきてしまうので、赤ベルの深追いは禁物です。早めに赤ベルが取れないようでしたら、バリアを張るのをあきらめたほうが賢明（安全？）です。
　次にまた、てんとう虫編隊が右上→左上→右上→左上と出現します。
　ベル多量発生地帯となり、ザコと紫色の地上砲台が出現します。早めに砲台を壊すようにして、ベルを拾いましょう。
　ベル地帯の後半で、にせツインビーが出てきます。こいつはフォースフィールドを張


ザコ、砲台、ベルに注意。



ウェーブはよけよう。

っていて、ウェーブ弾を撃ってきます。ウェーブを大きくよけながら、奴に撃ち込んでいれば、自然に奴のバリアは消えます。奴のバリアをはがして、もう少し撃つと、今度



ロケットパンチは撃てるぞ。

はロケットパンチ（自機に向かって飛んでくる）を奴は撃ってくるようになります。ロケットパンチは自機の弾で撃つことができます。

とにかく、こいつに対しては連射しかありません。ちなみに奴は画面の左端にはきません（左端にいれば、ウェーブには当たらない）。

にせツインビーを倒したら画面上に残っているベルを黄色で回収しましょう。にせツインビーと戦っている間はベルを下に落とさないように気をつけていましょう。

ベルを出す雲が斜めに3コ出現したあと、また、てんとう虫編隊が左上、右上から出現します。

空中を上下するザコ4匹のかたまり編隊×6は必ず全滅させましょう（連射）。

その後、緑色の虫が3＋2＋2＝7匹出現します。こいつらは気合弾で確実に倒しましょう。残すと弾を超連射してきます。



気合弾で撃とう。

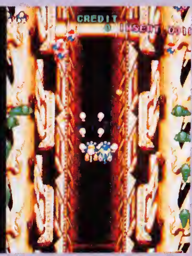
ザコが4匹出現したあと、少し大きい青い虫が5匹出現します。こいつらは誘導弾（壊



連射するのみ。

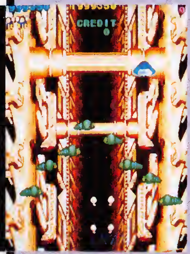
すことができる）を撃ってきます。とにかく連射で壊しましょう。

2面で出現した丸い火の円みたいな奴がたくさん出たあと上に赤いザコが出現します。すると、画面の下から緑色の虫が左右4匹ずつ計8匹、上



上に誘導しよう。

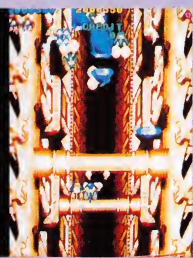
に上がってきます。こいつらは自機の高さまで上がってきてから、画面の中央の縦ラインに向かって真横に動くので、上のほうに自機を置いて、こいつらを誘導してから、真下に降りて奴らの下に行って撃てばいいでしょう。



下に回り込んで一掃する。

この緑色の編隊は1～3編隊出現します（画面の状況や敵のランクにより変わる）。

・次に青いバキュラのような空中物がたくさん出現します。そのあとに緑の回転編隊が3



連射でバキュラを壊そう。

つ出現するので、バキュラは画面の上方真ん中あたりにあるものだけは壊すようにしましょう。かなりの連射が必要だと思います。全部のバキュラを壊すのは、ちょっと無理ではないでしょうか。バキュラの体当たりにはくれぐれも注意しましょう。

どうしても空中物の攻撃に押されてしまうでしょう。緑色の回転編隊を処理しているころに地上に左右に動く砲台



とにかく連射！

が2匹います。こいつらは弾を撃ってくるのですが、左右に動いているためか、なかなか地上弾が当たってくれないので撃ち残ってしまい危険です。十分に奴らの撃つ弾には気をつけてください。どうしても空中の緑の回転編隊に気を取られて、地上の砲台に気が回らなくなってしまうからです。

緑の回転編隊を処理し終わったら、たくさんのベルを回収しましょう（ベル地帯）。

いよいよ敵の最終防衛ラインがきました。にせツインビー2匹とでかい奴が同時に出



真ん中で待つ。

現するのです。

にせツインビーはこの面の前半に出たのと同じものです。でかい奴はフォースフィールドを張っていて、自機の最強の気合弾と同じものを撃ってきます。

ここではウェーブ2つと気合弾を大きく左によけたあと



左によける（危ないか？）。



右に行きつつ、連射。

右に行きながら奴らに撃ち込み、バリアをはがせばいいでしょう。バリアをはがせば、奴らはウェーブや気合弾が撃てなくなります。こうなったら、あとは楽勝。にせツインビーは誘導ロケットパンチを撃ってきますが、連射していれば、すぐに倒せます。

ポイントは奴らを画面上に長居させずに連射して早めに壊すことです（当たり前か）。

ちなみに、しっぽバリアでにせツインビーのウェーブを消すことができます（最強の気合弾は無理）。

とにかく気合を入れて、ウェーブと気合弾をよけて連射するのです。よけるためには2速以上は必要です。やはり、3速か4速でしょうね。

こいつらを倒したあと、砲台が計8コあって、そして最終ボスになります。

7面ボス 貝みたいな奴

最後のボスにしては弱いので、あっけにとられることでしょう。

ボスの周りをピンク色の玉が回っています。計5コで、3コが時計回り、2コが反時計回りです。この玉がボスを倒すための障害となります。安全地帯はないので、当然よけながら、ボスの弱点（赤い所＝目）に撃ち込むのです。

この玉のよけ方ですが、まず一番下にいます。そして、真ん中を時計回りに回っている玉が画面に見えたら、少し上に行きます。すると、一番下に時計回りに回る玉がきます。その玉が画面から消えたら、またすかさず一番下の位置に戻ります。

この動作を繰り返しながら連射しましょう。ボス本体から弾がパラパラと出ているのでよく見てよけましょう。

弱点にうまく撃ち込めば、玉を1回よけるだけでボスは死んでくれます。こいつに対しては気合弾よりは連射のほうがいいでしょう。

最後にボスは大きな声をあげて、爆発します。あまりにあっけないボスの最後です。

そして、感動（!?）のエンディングとなります。エンディングのあとは、地獄の2周目が君を待っています。



下で待って、真ん中の玉が見えたら…。



少し上へ行き…。



また一番下に戻る。

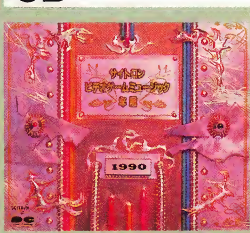
とにかく1周クリアだ！

今回で一応、1周目の攻略は終わりました。この記事を読んで、基本に忠実にプレイし、回数をこなせば必ず1周はクリアできると信じます。ノーミスでいくようにしましょう。1周目で220万は出ると思います。

えっ！　2周目の攻略はどうするのかって。バリアで行くか、しっぽバリアで行くかは君に任せるとして、行ける所までは攻略するつもりでいます。2周クリアするのがベストだけど、クリアは全然見えてないので…。来月号でまた会えることを祈っています。

SCITRON DISCOGRAPHY

CD



サイトロン ビデオゲーム ミュージック年鑑1990

CD(3枚組):PCCB-00055 ¥4,500(税込)
〈収録曲〉
ファイナルファイト(カプコン)/マーベルランド(ナムコ)/空牙(データイースト)/ダークシール(データイースト)/G-ロック(セガ)/エアバスター(カネコ)/ロッドランド(ジャレコ)/キャメルトライ(タイトー)/NAM-1975(SNK)/ウイニングラン 鈴鹿(ナムコ)
(アレンジ各1曲、オリジナル完全収録!)



STREET FIGHTER II /ALFH LYRA
ストリート ファイター II　アルフ ライラ

—G.S.M. CAPCOM 4—
CD(2枚組):PCCB-00056 ¥3,500(税込) 特典:アルフ ライラ・バンドロゴステッカー、楽譜
〈収録曲〉

(アレンジバージョン)	(オリジナルバージョン)
春雷(ストリートファイターII)	ストリートファイターII
THE STRATOSPHERE FLIGHT(U.S. ネイビー)	U.S. ネイビー
A TRICK OF THE PALE(マジックソード)	マジックソード
LOSE IN TWILIGHT(ファイナルファイト)	チキチキボーイズ





Formula S.S.T.
フォーミュラ

—G.S.M. SEGA 5—
CD(2枚組):PCCB-00059 ¥3,200(税込)
特典:解説書、楽譜 初回特典:「体感マシンシリーズB2カラーポスター」
〈収録曲〉
R-360(G-ロック)/GPライダー/ラッドモビール/レーザーゴースト(オリジナルのみ)/サイバードーム(オリジナルのみ)/ベルディア・ウィンド(アレンジのみ)/シャイニング・アンド・ザ・ダークネス(アレンジのみ)

VIDEO



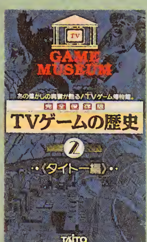
TVゲームの歴史〈タイトー編〉VOL.1

VHS:カラーHi-Fi モノラル30分
PCVP-10446 ¥3,800(税込)
〈収録作品〉
スピードレース/インターセプター/ウエスタンガン サファリ/ミサイルX/スペースインベーダー/ブルーシャーク/スペースチェイサー/ルナレスキュー/スペースインベーダーPart II/フィールドゴール



TVゲームの歴史〈ナムコ編〉VOL.1

VHS:カラーHi-Fi モノラル30分
PCVP-10515 ¥3,800(税込)
〈収録作品〉
ジービー/ボムビー/ギャラクシアン/キューティーQ/パックマン/キング&バルーン/タンクバタリアン/ラリーX/ニューラリーX/ワープ&ワープ/ギャラガ/ボスコニアン/ディグダグ



TVゲームの歴史〈タイトー編〉VOL.2

VHS:カラーHi-Fi モノラル30分
PCVP-10447 ¥3,800(税込)
〈収録作品〉
クレージーバルーン/バルーンボンバー/ボラリス/クイックス/スペースシーカー/バーディーキング/ワイルドウエスタン/タイムトンネル/スペースクルーザー/フロントライン/エレベーターアクション



TVゲームの歴史〈ナムコ編〉VOL.2

VHS:カラーHi-Fi モノラル30分
PCVP-10516 ¥3,800(税込)
〈収録作品〉
スーパーパックマン/ゼビウス/スーパーゼビウス/マッピー/パック&パル/ギャプラス/ドルアーガの塔/パックランド/グロブダー/ドラゴンバスター

SCITRON NEW RELEASE

G.S.M. 1500 SERIES

スーパープライス
1500円でCDミニアルバム続々登場!!

5.21 ON SALE

CDのみ発売 各1,500円(税込)
特典:CDケースサイズ・カラーステッカー

ASO II /SNK

PCCB-00062
話題の「NEO・GEO」より、ASOの続編シューティングゲーム、「ASO II」のオリジナルバージョン完全収録! 解説書、楽譜〈ASO II AREA5〉付。
〈収録曲〉ザ・スペース・フライト(アレンジバージョン)/オリジナルバージョン/SEコレクション



雷牙/テクモ

PCCB-00063
1500シリーズ初登場、テクモの新作シューティングゲーム「雷牙」のオリジナルバージョン完全収録に加え、ボイスコレクションも収録! 解説書、楽譜〈雷牙 ステージ1〉付。
〈収録曲〉オリジナルバージョン/ボイスコレクション



1500シリーズプレゼントキャンペーン 好評実施中!



サイトロンのGSM1500シリーズについている、応募券を5枚集めてアンケートハガキに貼って送ろう! 先着3000名様にファイル整理に便利な「サイトロン特製ロゴ入りクリアファイル5枚組セット」をプレゼント!

SCITRON FRIENDLY SHOP

サイトロン・フレンドリーショップ決定！

サイトロン・フレンドリー・ショップでは、サイトロン商品を豊富にそろえています。サイトロンのゲームミュージックCD・ビデオがほしい人はお近くのフレンドリー・ショップへ！ 只今サイトロン・フレンドリー・ショップでは、サイトロンの最新カタログを差し上げております。（尚、カタログ配布はなくなり次第、終了させていただきます。）

●北海道地区

玉光堂 四丁目店（札幌） 011(231)5501
玉光堂 オーロラ店（札幌） 011(231)8865
キクヤ（札幌） 011(271)5571
ディスクポート小路（旭川） 0166(22)5706
R・Sウエスト（苫小牧） 0144(34)9743
山野楽器 ボーニ店（函館） 0138(26)1211

●東北地区

ヤンレイ（仙台） 022(267)4379
フジ楽器（仙台） 022(222)2656
三野屋（郡山） 0249(22)7797
ゼンオン（秋田） 0188(32)3008
柏谷楽器ヨーカ堂店（秋田） 0188(33)0452
成田本店（青森） 0177(23)2431
佐々木電気中三店（盛岡） 0196(54)6776
音楽堂ラピア店（八戸） 0178(47)1677
ざらんど（福島） 0245(22)9178

●関東地区

山野楽器 銀座本店（東京・銀座） 03(3562)5051
山野楽器 東急東横店（東京・渋谷） 03(3477)4574
山野楽器 新宿小田急店（東京・新宿） 03(3348)5340
帝都無線 紀伊国屋店（東京・新宿） 03(3354)7048
新星堂 NS新宿店（東京・新宿） 03(3344)2051
ヨドバシカメラ 西口No.1ショップ（東京・新宿） 03(3346)1010
高田馬場ムトウ楽器（東京・高田馬場） 03(3209)1515
すみや 玉川高島屋（東京・二子玉川） 03(3709)5449
ヤマギワ 本店6F（東京・秋葉原） 03(3253)2111
ヤマギワ B館（東京・秋葉原） 03(3253)2111
石丸電気 本店4F（東京・秋葉原） 03(3255)1500
石丸電気 2号店（東京・秋葉原） 03(3257)1200
石丸電気 3号店（東京・秋葉原） 03(3257)1300
石丸電気 6号店（東京・秋葉原） 03(3255)1500
東武百貨店五番街（東京・池袋） 03(3985)6824
新声社(ゲ屋)（東京・神田） 03(3293)9321
コタニ蒲田東急店（東京・蒲田） 03(3733)5576
ミュージックプラザ松井楽器（東京・蒲田） 03(3733)1055
新星堂 大森店（東京・大森） 03(3764)3255
新星堂 八王子店（八王子） 0426(22)8325
山野楽器 八王子そごう店（八王子） 0426(26)1399
ムラウチ電気（八王子） 0426(42)6211
新星堂 吉祥寺ロンロン店（武蔵野） 0422(22)1088
アニメイト 吉祥寺店（武蔵野） 0422(22)5059
山野楽器 サンロード店（武蔵野） 0422(21)3610
新星堂 昭島店（昭島） 0425(46)4866
新星堂 府中ヨーカ堂店（府中） 0423(68)6111
新星堂 立川ウイル店(立川) 0425(27)6900
シアル音楽館（横浜） 045(311)1745
ヤマギワ 関内店（横浜） 045(261)2111
ヨコハマ音楽館（横浜） 045(312)6350
ハヤマ電気AV館（横浜） 045(881)8233
ハヤマ電気 戸塚店（横浜） 045(864)8282
ヤジマレコード三笠（横須賀） 0468(22)3232
新星堂 武蔵小杉店（川崎） 044(711)0227
新星堂 川崎店（川崎） 044(211)2225
帝都無線 川崎店（川崎） 044(222)7356
新星堂 中央林間店（大和） 0462(76)0075
タハラ（相模大野） 0427(42)0024
タハラ（町田） 0427(22)2413
タハラ本店（厚木） 0462(22)2725
帝都無線平塚店（平塚） 0463(22)2832
すみや 沼津店（沼津） 055(963)6130
すみや 新静岡センター（静岡） 054(253)7373
すみや 本店（静岡） 054(251)1234
ラオックス（千葉） 0472(22)0048
新星堂 カルチェ5（柏） 0471(64)8760
中村屋 スカイプラザ（柏） 0471(63)9102
新星堂 津田沼店（津田沼） 0474(72)1640
ヤンレイ（船橋） 0474(24)4481
イトーMC ららぽーと（船橋） 0474(31)0112
ヤンレイ 市川((市川) 0473(26)5505
NNナカジマ（伊勢崎） 0270(25)7291
ヤマギワ（大宮） 0486(41)7325
ラオックス（浦和） 0488(24)5311
新星堂 ロビンソン（春日部） 0487(54)9980
新星堂 志木店（志木） 0484(74)0153
山野楽器（東松山） 0493(23)1561
新星堂 熊谷店（熊谷） 0485(25)4508
三界堂（前橋） 0272(31)3333
新星堂 カルチェ5（宇都宮） 0286(33)2334
ギンセイ 古町店（新潟） 025(225)0667
ツモリ 伊勢丹（新潟） 025(241)6064
ディスク・ポート（上田） 0268(24)7111
ライオン堂 松本駅前店（松本） 0263(36)6770
ナカガワヨーカ堂（松本） 0263(36)3263

●中部地区

ヤマギワメルサ（名古屋） 052(583)2022
キンレイ 名駅店（名古屋） 052(562)0150
濃尾商会（名古屋） 052(683)7890
アカツキレコード（名古屋） 052(981)6618
太陽サウンドオン（名古屋） 052(916)1221
アビーロード（名古屋） 052(241)8286
中川レコード（一宮） 0586(72)2754
井野屋（岡崎） 0564(21)0700
ヤマト楽器精文館（豊橋） 0532(55)8811
イケヤ本店（浜松） 053(452)5151
新星堂 大垣（大垣） 0584(75)6193
各務原名曲堂（各務原） 0566(83)4505
山蓄109店（金沢） 0762(20)5010
新星堂 金沢（金沢） 0762(20)1291
白揚本店（四日市） 0593(51)0711
新星堂 富山（富山市） 0764(45)4551
フクロヤ本店（富山） 0764(25)3513

●関西・四国地区

JEUGIA梅田店（大阪・北） 06(348)8684
ディスクピア 日本橋店（大阪・難波） 06(634)1161
ワルツ堂 日本橋C店（大阪・難波） 06(632)7851
阪急イングス（大阪・北） 06(359)4082
ディスクピア 梅田店（大阪・北） 06(361)1181
ミヤコ心斎橋本店（大阪・中央） 06(271)3891
アシーネ 吹田店（吹田） 06(317)4114
交声堂 駅前店（豊中） 06(854)6926
エコーショップ南海（河内長野） 0721(54)1787
ワルツ堂くずは店（枚方） 0720(56)5347
山吹市駅前（堺） 0722(38)6880
JEUGIA 四条店（京都） 075(221)2541
三幸商会 京都高島屋（京都） 075(255)1945
ビーバーレコード（四条京極） 075(255)0734
ディスクポート 大津店（大津） 0775(21)3631
星雲社 西宮北口店（西宮） 0798(64)3232
星雲社 三宮本店（神戸） 078(391)8171
新星堂 加古川店（加古川） 0794(37)8154
ミヤコニッケパークタウン店（加古川） 0794(23)0310
ディスクピア奈良（奈良） 0742(27)1111
音楽文化堂 市駅店（和歌山） 0734(31)0549
タマル本店（高松） 0878(61)2400
AVスポットフジ 沖ノ浜（徳島） 0886(25)0337
細川レコード（高知） 0888(24)5888
明屋書店本店（松山） 0899(41)4141

●中国地区

ダイイチ本店6F（広島） 082(247)5111
帝都無線 広島（広島） 082(225)3232
栗山楽器本店（岡山） 0862(25)2588
大森楽器本店（岡山） 0862(22)5467
スズヤ楽器（徳山） 0834(32)0036
OK無線（山口） 0839(22)3455
アッタリズム（出雲） 0853(23)6617

●九州地区

ヨシダ楽器本店（福岡市） 092(662)0001
ベスト電器本店（福岡市） 092(781)7131
㈱西村本店（宮崎） 0985(24)4141
久米楽器（佐賀） 0952(23)2150
帝都無線（熊本） 096(353)4105
㈱十字屋（鹿児島） 0992(25)3131

SCITRON INFORMATION

合格

ゲーメスト1月号掲載『サイトロン年末テスト』合格者発表！

成績優秀者（LDプレイヤーご当選者）

東京・鈴木恵利子さん／神奈川・宮川 剛さん／東京・渕本恭弘さん

テレホンカードは発送をもって発表にかえさせていただきます。多数のご応募ありがとうございました。

サイトロンファンクラブFSG第4期会員募集！

ゲームミュージックをこよなく愛する人達へ、只今GMファンクラブ「FSG」では会員を募集中。詳しい事は、62円切手を貼った返信用封筒（あなたの住所、氏名を書いてね）を同封の上、次の宛先まで送ってね。折り返し入会案内書を送ります。
また、このファンクラブでいっしょに手伝ってくれるスタッフも募集しています。（運営及び会報編集）簡単なプロフィール、ゲームミュージックに関するコメントを書いて「STAFF募集」係まで送ってね。

〒150 東京都渋谷区神宮前6 25 8
神宮前コーポラス903号 サイトロン・アンド・アート ㈱内FSG
「入会案内書希望しちゃう」係

サイトロンテレフォンインフォメーション 東京03-3236-4000
発売元：PONY CANYON INC. 映像制作本部 サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL 03-3231-3151
制 作：サイトロン・アンド・アート㈱
販売元：㈱ポニーキャニオン販売

SCITRON

PONY CANYON

TVゲームの歴史第1弾
タイトー編のLD版。

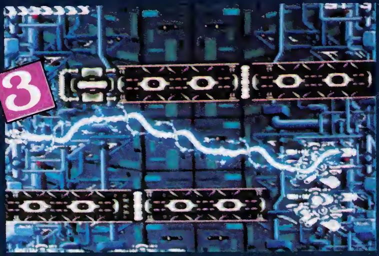
TVゲームの歴史 〈タイトー編〉 Vol.1&2 Vol.2

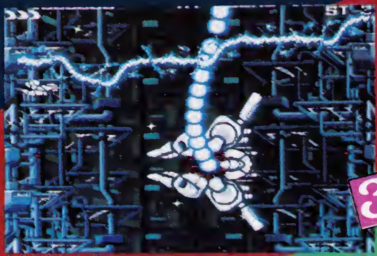
LD：CLV カラーHi-Fi モノラル60分 PCLP-00149 ¥4,900(税込)

〈収録作品〉スピードレース／インターセプター／ウエスタンガン／サファリ／ミサイルX／スペースインベーダー／ブルーシャーク／スペースチェイサー／ルナレスキュー／スペースインベーダーPart II／フィールドゴール／クレージーバルーン／バルーンボンバー／ポラリス／クイックス／スペースシーカー／バーディーキング／ワイルドウエスタン／タイムトンネル／スペースクルーザー／フロントライン／エレベーターアクション


SCORPIUS
スコルピウス
プレイヤーの思いをこめて
ゲーメストがつくった
バリバリシューティング
サソリの触手をあやつり未知の敵を叩き潰す！
宇宙を舞台にした壮大なドラマを…君が創る!!
☆STAFF募集
●究極のおもしろゲームの開発をめざすスタッフの一員になりませんか。●企画、プログラマー、デザイナー、サウンドクリエーターで腕に自信のある人、お待ちしています。詳細は電話連絡にて。担当加藤まで。
ええーっ？ゲーメストが
ゲームを作ったのオ？
B-TYPEオリジナルテレカをプレゼント。
●発売後、5カ月連続で100名＝合計500名の皆様に。詳しくはマニュアルをご覧ください。
5月10日 発売予定
■X68000対応 ■7,800円(税別)
制作 月刊ゲーメスト B-TYPE
発売 (株)新声社 お問い合わせ ☎03(3293)9321
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

ゲーメストライターが作ったシューティング
5月10日発売だ。時代に遅れるな!





◆**ゲーム構成**

横スクロールシューティング（縦スクロール1ステージを含む）、全7ステージ。全ステージコンティニュー付きだ。

ステージ紹介…再び

今回はちょっと攻略っぽく紹介してみよう。



STAGE 1 SURFACE

惑星の地表。グラフィック担当者自信の美しいグラフィックを存分に味わってほしい。

中型戦艦が降らしてくる小型メカ"エンジェル"は落下中は無敵。いくら落下中に攻撃しても意味はないよ。

ボスは長い足をもつ歩行ロボットで、レーザーが少々よけづらい。でも耐久力はさほどないので粘っていれば大丈夫だ。

STAGE 2 LABORATORY

惑星の地下に潜り、液体に満たされた実験場が戦場だ。やたら地形が複雑で、地形にぶつかりやすいので特に注意しないといけない。

ここでの強敵は卵のような小さいキャラ。複雑な地形の中を自在に通り抜けてプレイヤーに襲いかかってくる。後半の強敵はうってかわって超大型の金属板。めりこませ技が使えるぞ。

STAGE 3 RISING

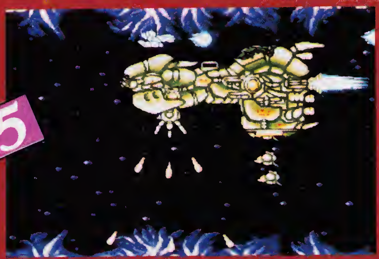
惑星の地下の中を、再び地表へと上昇していく。触手をうまく使わないととても難しいステージだ。地形に沿って下から出てくる合体メカ、カニ型ロボットと息のつけない攻撃が待っているぞ。

ボスも倒し方を考えないと倒すのは難しいぞ。ボス、カーネイションのレーザーに気をつけろ！

スコルピウス
徹底紹介決定版

やはり！と言おうか、発売日が遂に4月26日から5月10日へと変更された（冗談ではありません）。発売日が遅れた分ゲームのパワーアップは保証する。

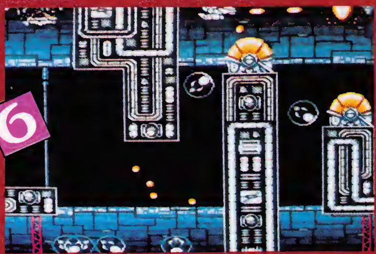
ゲーメストライターが作り上げた努力の結晶、スコルピウス。ぜひできるだけ多くの人にやってもらいたいと思う。そして感想をよせてもらえるととてもうれしいのだ。では、もう一度スコルピウスのゲームの説明をしていこう。



STAGE 4 INSECT

敵の軍団に破壊された工場が舞台。このステージの強敵は、羽のようなザコ虫と爆薬を積んだ輸送機だ。特に虫は弾をまき散らしながらプレイヤーのほうにずんずん近づいてくる。触手の使い方の腕の見せどころ。

ボスは母虫。気持ち悪いぞ。



STAGE 5 NEBULA

今までとはうって変わって広大な宇宙空間に熱いバトルが繰り広げられる。シューティングのうまさが問われるぞ。

前半は降り注ぐ隕石、圧倒的なザコの大量出現がある。しかし、いちばん盛り上がるのは後半。敵戦艦のどとうのような攻撃をしっぽ1本でどこまでしのげるかだ。

STAGE 6 BASE

レーザーと誘導弾を撃つ中型の敵がとても強い。先手必勝だ。後半は地形の上を転がる円盤がメインの敵だ。逃げ場のない攻撃に死角を見つけることができるのか？

STAGE 7 SCORPIUS

遂に敵の本拠地、亜空間に潜入、最後のボスと戦う。さまざまな攻撃をくり出してくる大サソリ。最後のボスは？そして結末は…それを明らかにするのは君だ。

とにかく、さっそく買ってやってみよう。今までにない独特の面白さを追求したつもりだ。

とりあえず、買ってね。（石井ぜんじ）



B-TYPEゲーム第2弾に必ず生かします。

スコルピウスの感想まってます!

スコルピウスが出たら即プレイが合言葉!?

プレイした人はぜひ感想をきかせて。また、B-TYPEではみんながどんなゲームを求めているか知りたい。

次のゲームをさらにスゴイものにするため、みんなの感想、意見をどんどんきかせてくれ！

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル （株）新声社
B-TYPE係

NEW GAME CHAMP

▼ ニューゲームチャンプ ▼

ハットトリックヒーロー
HIT THE ICE
嗚呼 栄光の甲子園
スーパーバレーボール'91
ゴルフィンググレイツ
ゆうゆのクイズでGo!Go!

アクションサッカーの決定版!
ハットトリックヒーロー

©TAITO CORP.1990

操作は簡単、なのにエキサイティングなゲーム展開。リアルなキャラクターの動きが君を熱くさせる!!

▼な～んたってここが売り!

ハットトリックヒーロー…スポーツゲームはあまり得意でない私だけど、このゲームはちょいと違う。まずなんといっても操作が簡単である、ということ。しかも、キャラクターの動きが自分の操作以上に動いてくれるもんだから必要以上にレバーやボタンをガチャガチャやらなくてもいいのだ。

次に4人同時プレイ可能であること。これは1Pプレイより、より熱くなれるのでゲーセンで見つけたら友達とやってみるのがGOOD!

そして、ラフファイトの存在。もう、ここまでくると一種の格闘ゲームと思われるくらいエキサイトできるのだ。

▼目指せ、トップオブザワールド!

遊び方の説明に移ろう。対コンピュータ戦は世界の強豪7チームと戦い、すべてに勝利するとエンディング。2P以上の対戦時ではその試合を戦って1ラウンドでゲームオーバーとなり、コンティニューできる。

制限時間内（2分間）に相手チームより多く得点すると次ラウンドへ、負けるとゲームオーバーだ。

操作方法は大別して「ボールを持っているとき」「持たないとき」の2つでキーパーのみコンピュータがオートで反応する。ただし、ゴールキックやセービング後のキック、PK時の操作などはマニュアルで行える。



拡大・縮小でビシッと決まるタイトルデモ。


まさに乱闘。審判倒れてるし…。


ゴール近くではボタン押しっぱなしで連続シュート!!

☆攻撃時（ボールを持っているとき）のボタンの効果
A→シュート、B→パス

☆守備時（ボールを持っていないとき）のボタンの効果
A→スライディング・タックル、B→ラフ・プレイ

また、自分が操作できるプレイヤーキャラの頭の上には、攻撃する方向を意味する三角形の矢印とプレイヤーの番号（1～4）のマークが付いて教えてくれる。

▼決めろ!スーパーシュート

ゲーム中、一定条件のもとでキーパーをもふっ飛ばすスーパーシュートを打つことができる。が、広範囲に広がるうえに貫通するため、危険すぎるという理由であまり使用されることはない。使用する際は全試合中1回のみである。

その条件とは…得点が0対0以外の同点で残りタイムが30秒以下10秒以上のとき、プレイヤーセレクトで選んだキャラクターにボールをパスすると出るらしい。

（水島屋T.J.）



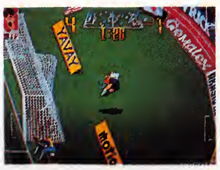
このほかに投げキッスVERもあり。



各国のコーチも表情が多種用意されてるよ。



WとかQなんかおもしろい文字になりそう…。


ドッカーン!! 我が前に敵なし。

NEW GAME CHAMP [スポーツゲーム]

HIT THE ICE

1人でするのもよし！ 2人でするのもよし！ 痛快アイスホッケーゲーム！

©Williams／TAITO CORP.

ちょっとハードなスポーツ、アイスホッケーがリアルに楽しめるゲームがこれ！ハードなアクションもキャラクターで選べるのが面白いよね！



▼こんなゲームです

アイスホッケーといえば、敵を殴ってパックを奪い、ゴールを目指すスポーツ。

そんなハードなスポーツがゲームになりました。

1コインで1人、もしくは2人で遊ぶことができ、2人プレイ時は協力プレイになる。

アイスホッケーは、3つのセット（ピリオド）から1試合ができているが、1コインで2分30秒遊べるので、1ピリオド5分だから、6コインで1試合を消化することができる。2分30秒って長いっすよ。

▼こう操るのだ

1レバーに2ボタン。レバーは8方向。Aボタンは、オフェンス時がリストSHOT（シュート）、ディフェンス時はパンチ（攻撃）ができる。

Bボタンは、オフェンス時はパスで、ディフェンス時はキーパー操作をする。

ケンカになった時、A or Bボタンで殴ることができる。

Aボタンについてだが短く押した時はリストSHOTになり、しばらく押してから離すと、スラップSHOTとなり、攻撃に厚みがでてくる。

▼ゲームはこう進める

コインを投入すると、まずプレイヤーの選択をする。

キーパーを4人のうちから1人、スケーターを8人のうちから自分が操る1人と、ほかのスケーター1人を選ぶ。

選ぶとき、どんなアクションをするのか見ることができるので、わかりやすい。

楽に試合を進めるポイントとしては、パスを多用し、キーパーを引きつけて空いている側のゴール前に味方を配置させて、パス、シュート。

相手がパックを持っている時は、後ろからパンチを加えたりして奪う。それほど難しくないのでやってみよう。



プレイヤーセレクト画面。



▲リストSHOT成功！



▶REDS WIN!



◀GREAT SAVE! シュートを3回防ぐとほめられる？

嗚呼 栄光の甲子園

一球入魂されど抱腹絶倒！ 君はこの笑いにたえられるか？

©タイトー

軟派か硬派かわからない 異色高校野球ゲーム登場!!

タイトーからダイナマイトリーグ以来の野球ゲームが発売される。「嗚呼 栄光の甲子園」がそれだ。タイトルからもわかるように、高校野球をテーマに取り入れた野球ゲームだ。プロ野球や大リーグをまねたものは数多く出ているが、高校野球というのはめずらしい。一球入魂、熱血の高校野球ならではの演出が数多くなされている。



このへんの演出は高校野球ならでは。ふるさと紹介ってところか？



これがパワースイングだ!!首がふっとんでるんですけど…。

▼操作方法

8方向レバーとA・B・C3ボタンで操作する。通常操作はレバーとB・Cボタンで。Aボタン＝根性ボタン以外はほかの野球ゲームに準じたしくみをとっているため、実際にプレイすればすぐに慣れると思う。問題は根性ボタン。これは簡単に説明しよう。



パワーボール。ゲゲッ、出たなハイジャンプ魔球!!

▼根性ボタンを使いこなせ！

このゲームの最大の特徴が根性ボタンだ。根性ボタンを使うことにより、特殊な方法で打撃、走塁、投球ができる。

打撃時…押しながら打つとパワースイング。超迫力＆破壊力。ただし、選手のスタミナを一度に消耗するため、やたらには使えない。ここ一番に限って使おう。

走塁時…連打すると速く走る。ゴロを打ったらすかさず連打だ。

投球時…押しながら投げるとパワーボール（魔球）。超剛速球となり、バッターはタイミングをとりにくい。

根性プレイは必ず成功するとは限らないが、使わない手はない。選手のスタミナを考え、好機やピンチにタイミングよく使うようにすれば、効果は大きいだろう。演出もバカウケ。選手別にいろいろなアクションが用意されていて、初めて見るときは大爆笑するだろう。

▼やれば笑いは保証する！

とにかく、根性プレイをはじめとした演出のこまかさにつきる。ここまでやる!?と思わせるシーンは多い。

2人プレイもちろんできるから、見かけたらぜひ1度はやってみてね。2人で笑い転げること必至だ。

（YOU・A）



おおっと、パワースイング失敗。選手ごとにアクションが違って笑える。

スーパーバレーボール第2弾！

スーパーバレー'91

©ビデオシステム

**な、なんとボタンが1つになった！
レシーブもオートになったので
かなり楽になったかな。
おおーっと、忘れてはいけない。今回のには、
女子バレーも入ってるぞ！うーし！**

▼第2弾である！

真横から見た視点で、コートの前後方向のみでプレイを展開するのが単純そうでそうでなく、一層厚みのある攻撃が必要となり、特に対戦時に熱いものを感じたよね。

第1弾スーパーバレーは、ボタンが2つあったので、慣れないころは、よくボタンを間違え、簡単なボールを返したりした。

慣れてしまえばそれほど苦ではないけど、スポーツゲームは、ゲーマーよりは、一般客がプレイすることが多いので、なるべく操作系は、簡単なもので楽なものが望ましい。

第2弾「'91」では、特にそこのところが重点的に考えられ、ボタン1つということになったみたい。

第1弾のクセがあるのか、レシーブのときに、オートになっているにもかかわらず何かしら技をかけてしまう。オートに慣れれば、レバーだけなので、すごく楽。GOOD。

さて、ボタン1つでのプレイだが、ふむふむ、第1弾とそれほど変わらないみたい。

打ち込むコースをレバーで変えるというのが、けっこう戦略的に重要になりそう。

基本的に操作は同じなので、やってた人は楽でしょう。



うれしそう！うーむやっぱり女子のほうがいい。

▼基本的なテクニック

操作系は、レバー1本と、ボタン1つ。とっても簡単。

ゲームを展開する上で出てくるプレイ方法から。

●サーブ

タイム内で、任意の方向にレバーを入れ、ボタンを1回押し、サーブトスをし、タイミング、ボールが赤くなったらボタンをもう1度押す。

●レシーブ

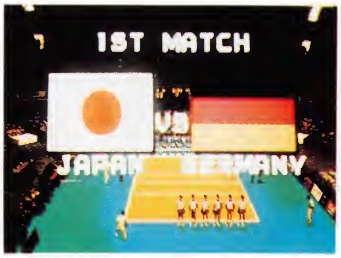
ボールの落下点に行くだけ。ボタンは使わない。

●トス

何もミスのないときは、オートなので何ともないが、レシーブが乱れたときは拾いに行かなければいけない。レバーのみでボタンは使わない。

●スパイク

打つまではオート。ボタンを押すタイミングだけである。



1ST MATCH。ドイツと対戦。



メンバーの女の子たちです。

●ブロック

相手のスパイクに合わせてボタンを押すとブロックする。

▼少し応用してみる

●クイック攻撃

トスがあがる前にボタンを押して、スパイクするキャラクターを早めにスタートさせ、タイミングを合わせて、スパイクを打つ。

●オープン攻撃

レシーブするとき、レバーを上にいれながらすると、エーススパイカーがスパイクする。

●サーブ各種

1.フローターサーブ
レバーはニュートラル。
2.ドライブサーブ
レバーは下に入れるだけ。
3.アンダーハンドサーブ
レバーは上に入れる
4.ジャンピングサーブ
レバーを右に入れる。
5.ドロップサーブ
レバーを左に入れる。
（2P側は、4、と5、は逆）

●トスについて

トスする瞬間、レバーを上に入れると高いトスになり、ネットの反対側だとバックアタック用のトスに、レバー下だと低いトスになる。



さいとうが決めた！上に実況が入るのだ！



うーし、JPNチームの勝ちー

▼勝つために

●時間差攻撃

エースに打たせる前にオトリをジャンプさせて打つ。

●ツースパイク

ジャンプしながらのトスのとき、レバーをネット側に入れ、ボタンを押して打つ。

●フェイント

スパイクを打つとき、レバーを上か左右の斜め上に入れるとできる。

●ダイレクトスパイク

ブロックしたとき、もう一度ボタンを押すとできる。

●1人時間差攻撃

トスするとき、レバーを上に入れておくとできる。

さてどうかな。とりあえず技を覚えよう。（ACURA）



今回は、女子も選べるぞ！えへっ。

PSAC2搭載の3Dゴルフゲーム!!
ゴルフィング グレイツ
GOLFING GREATS

©コナミ

PSAC2とは

コナミが独自に開発した特殊な画像処理を可能にしたIC（集積回路）で、これを使用することによってとてもスムーズな3D（仮想）でゴルフができるのである。

この処理能力によって広大なゴルフ場をいろいろな視点から見ることができるので実際にプレイしているようだ。

特殊なコントローラー使用

このゲームは、1Pプレイから、最高4Pプレイまで可能なので、1Pプレイでコツコツプレイしてもよし、2人以上でワイワイ楽しくプレイしてもいいだろう。

コンティニューもできる。

操作系は、特殊なコントローラーとボタン3つ。

コントローラーでは、上部についているボタンでスタンスの選択をし、コントローラーを右まわりに引き、離すとショットになる。

ショットは、引けば引くほどパワーが大になり、ボールの飛距離がでる。

ボタンのほうだが、左側からAボタン、Bボタン、Cボタンとしたとき、Aボタンと Bボタンで、ショットの方向を左へ、右へと調整する。

Cボタンはクラブの選択。



ホール紹介。空からだが、きれいだね。

打ってみよう

1回のショットをここで再現してみると、まずグリーンまでの距離を把握する。ロングホールならなるべく遠くへ、ショートホールならグリーンを狙って、左側にあるコースマップを見ながら着弾地点を左右に調整する。

マップ上のマークは、着弾地点なのでそこから転がることを考えないといけない。

そしたら風を見よう。どちらに曲がるか、のびるかどうかを考え、再度調整する。



打つときの画面。ゲージとかマップでいっぱい。

個性たっぷりの4人のキャラクターから自分の好きなタイプを選択。1Pプレイ時はストロークプレイ、2Pプレイ時はストロークプレイに加えてマッチプレイもできるぞ！

さて打つぞ！

画面右下にあるパワーゲージと、タイミングゲージを見る。パワーは、左へいくほど強いので遠くへ飛ばすときは、目いっぱい左まで上げる。

離すのは、タイミングゲージを見て、右まわりで回っているマークを、NICEを止めるように離す。風の影響をおさえたいときは、多少TOPで打ち、ボールをピタッと止めたいときは、BACKで打つといいだろう。

「GOOD SHOT!!」

ルールなどなど

4人いるキャラクターから自分のプレイヤーを選ぶわけだが、この4人、それぞれ個性がある。パワーで勝負とか、ミラクルショットで決めるとか、ベテランの味を見せてやろうとか、最高のパットを見せてやるぜとか。誰を選ぶ？

プレイ方法は、1人のときはストロークプレイになるが、2人プレイ以上になると、ストロークプレイのほかに、マッチプレイもできる。

1コインで持ちボールは2つ。アンダーで増えて、オーバーで減る。ボールがすべてなくなったらゲームオーバー。

コースは全部で18ホール。いろいろなコースがあるぞ。

マッチプレイで遊ぶとき、ドラコンやニアピンがあるので、別の楽しみ方もできる。

とにかく演出がよく、楽しみながらできるよ。

（ACURA）



4人とも個性的なキャラクターだ。



マッチプレイとストロークプレイを2Pプレイ以上の時に選択。



イーグル！ギャラリーがいっぱい！

NEW GAME CHAMP

今回はタイトーゲーム問題集だ！
ゆうゆのクイズでGo!Go!

©TAITO CORP.

ゲームジャンルの中からタイトーのゲームに関するものをピックアップしてみたぞ。これで君のタイトー度がバッチリ分かる。

巷で人気のゆうゆのクイズ、君は遊んでみたかな？
このクイズの中で「ゲーム」というジャンルがあるんだけど、今回はこのジャンルを特にピックアップして問題を載せてみた。君のゲーム知識をフルに回転させて解答してみてくれ。あまり自信がない人は、ゲーメストのバックナンバーを手に取って調べればバッチリだ！

ぱぱら快刀クイズ

？「地獄めぐり」、1Pキャラは覚蓮坊、では2Pキャラの名前は？
1．東仙坊　2．貧坊　3．点棒　4．阿棺坊

？「キャメルトライ」のコース選択は何種類？
1．8つ　2．4つ　3．1つ　4．9つ

？「ナイトストライカー」で、プレイヤーがバイクになるステージは？
1．工場　2．市街　3．寺院　4．海

オールドゲームクイズ

？月着陸をテーマにしたタイトーのゲームは？
1．ガンキュー　2．ナナハチキュー　3．ヒッパッテキュー　4．ルナレスキュー

？レースの前にゼロヨンをやったドライブゲームは？
1．レーザーグランプリ　2．アウトラン　3．ファイナルラップ　4．ビッググランプリ

？「Q－X」、プレイヤーキャラの形は？
1．丸形　2．ひし形　3．正四角形　4．南京玉すだれ

？「エレベーターアクション」は、どこからビルに入る？
1．窓　2．正面玄関　3．屋上　4．社員通用門

？爆弾で「もんすた」を退治するコミカルゲームのタイトルは？
1．クレイジーバルーン　2．プランプポップ　3．バブルボブル　4．ちゃっくんぽっぷ

その他

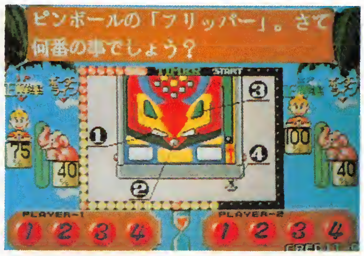
？「レインボーアイランド」は次のうち、どのゲームの続編？
1．バブルボブル　2．べんべろべえ　3．ドンドコドン　4．タイムギャル

？「サイバリオン」は、何で操作するゲーム？
1．ループレバー　2．トラックボール　3．ジョイスティック　4．ハンドル

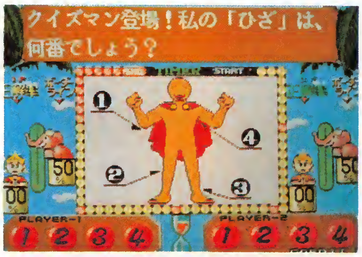
？「WGP」で通信プレイ中、スタートボタンを押すとどうなる？
1．途中参加　2．ハイサイド　3．お尻ぺんぺん　4．ウィリー

？このゲームの前作は？
1．ウルトラクイズ　2．苦胃頭捕物帳　3．クイズでどんどん　4．クイズH.Q.

正解は順に123412341234。全部できればタイトー博士だ。（水島屋T.J.）



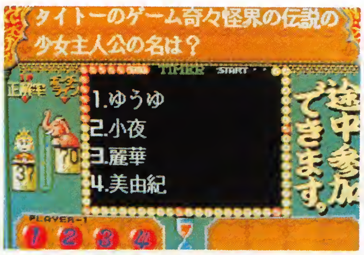
これぐらいできなきゃC・C店長に笑われるぞ。正解は1。



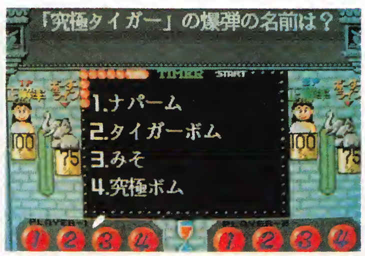
うまい引っ掛けだね。正解は2。



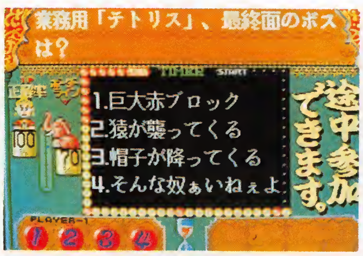
タイトー中研内ではやってる、「すごくいい」という意味の「超グー」。



タイムギャルのレイカってこういう字を書くんだね。正解は2。



実は知らない人も結構、多い。正解は4。



そう、猿が襲ってくるんだよ、わぁぁ…。

司会よりも一緒にやりたい



マニアのみなさん電話くださいネ!

ナムコROMキット
ローリングサンダー2（新）……38,000円
球界道中記……13,000円
スプラッターハウス……22,000円
デンジャラスシード……13,000円
ドラゴンスピリット……15,000円
バーニングフォース……13,000円
倉庫番DX……15,000円
パックマニア……18,000円
ピストル大名の冒険……20,000円
マーベルランド……20,000円
ワールドコート……10,000円
ワールドスタジアム……10,000円
〃 '89……10,000円
〃 '90……10,000円
ドラゴンセイバー……35,000円
ダートフォックス……45,000円
フェリオス……24,000円
ファイネストアワー……20,000円

セガROMキット
クラックダウン……18,000円
フラッシュポイント……6,000円
ベイルート……10,000円
ボナンザブラザース……15,000円
モンスターレア……20,000円
レッスルウォー……13,000円

その他ROMキット
ルナーク……20,000円
ガンフロンティア……20,000円
R-TYPE……9,000円
イメージファイト……13,000円
Xマルチプライ……17,000円
トンマ……15,000円
Mr.ヘリの大冒険……18,000円
天聖龍……13,000円
クイズH.Q.……15,000円
ドンドコドン……15,000円
プラスアルファ……18,000円
ミズバク大冒険……20,000円
MJ-12……20,000円
ロッドランド……20,000円

アイレムPCB
R-TYPE……28,000円
R-TYPE II……50,000円
エアデュエル……55,000円
ジッピーレース……7,000円
スパルタンX……10,000円
大工の源さん……60,000円
ビジランテ……18,000円
ロードランナー……6,000円
イメージファイト……28,000円
Xマルチプライ……35,000円
ドラゴンブリード……35,000円
トンマ……35,000円
メジャータイトル……75,000円

SNK PCB
アテナ……8,000円
サイコソルジャー……23,000円
怒号層圏……13,000円

カプコンPCB
1942……10,000円
1943……10,000円
1943改……15,000円
アレスの翼……13,000円
カプコンワールド……18,000円
ガンスモーク……12,000円
サイドアームズ……11,000円
セクションZ……13,000円
戦場の狼……8,000円
ソンソン……5,000円
大魔界村……100,000円
エリア88……100,000円
虎への道……20,000円
ハテナ?の大冒険……18,000円
ブラックドラゴン……14,000円
魔界村……15,000円
U.S.ネイビー……125,000円
ラストデュエル……20,000円
ファイナルファイト……135,000円
ストリートファイターII（新）……238,000円
マジックソード……115,000円

コナミPCB
パンクショット（新）……45,000円
A-JAX……38,000円
グラディウス……25,000円
グラディウスII……40,000円
グラディウスIII……50,000円
ハスラー……4,000円
シティボンバー……20,000円
新入社員とおる君……5,000円
タイムパイロット84……13,000円
トライゴン……60,000円
ファイナライザー……7,000円
マーカム……3,000円
コンバットスクール……3,000円
でたな!!ツインビー……95,000円
パロディウスだ！……80,000円
クォース……18,000円
エイリアンズ……80,000円
サプライズアタック……23,000円
T.M.N.T.……90,000円
サンダークロス……40,000円

セガPCB
アッポー……10,000円
エイリアンストーム……55,000円
テトリス……45,000円
バンクパニック……6,000円
ファンタジーゾーン……23,000円
ブロクシード……50,000円
コラムスII……43,000円
サンダーフォースAC……40,000円
ロボレス2001……8,000円
フラッシュポイント……30,000円
ベイルート……35,000円
モンスターレア……45,000円
アフターバーナーII……100,000円
ゴールデンアックス……55,000円

タイトーPCB
エクスターミネーション……10,000円
黄金の城……13,000円
女三四郎……10,000円
インセクターX……18,000円
ファイティングホーク……15,000円
究極タイガー……22,000円
功里金団……15,000円
サイバリオン……35,000円
侍日本一……10,000円
地獄巡り……25,000円
スクランブルフォーメーション……13,000円
スラップファイト……13,000円
タイガーヘリ……13,000円
達人……48,000円
ダライアス（EXT）……35,000円
トップランディング……50,000円
Dr.トッペル探検隊……8,000円
パニックロード……8,000円
ニュージーランドストーリー……30,000円
ハレーズコメット……35,000円
飛翔鮫……13,000円
リベンジオブDoh……13,000円
ワードナの森……10,000円
アルカノイド……3,000円
ドンドコドン……70,000円
レインボーアイランド……23,000円
ザインドスリーナ……10,000円
エキサイティングアワー……8,000円
大旋風……26,000円
あしたのジョー……18,000円

テクノスジャパンPCB
コンバットライブス……43,000円
西遊降魔録……13,000円
ダブルドラゴン……18,000円
〃 II……35,000円
〃 III……60,000円
くにお君……8,000円

テクモPCB
アルゴスの戦士……13,000円
ガンディーラー……20,000円
ジェミニウイング……15,000円
ピンボールアクション……10,000円
スターフォース……15,000円

データイーストPCB
カルノフ……25,000円
サイドポケット……8,000円
ダークシール……40,000円
ワンダープラネット……7,000円

ナムコPCB
システムI……45,000円
システムII（新）……110,000円
ギャラガ……8,000円
ギャプラス……12,000円
ディグダグ……7,000円
ドラゴンバスター……15,000円
ドルアーガの塔……30,000円

その他PCB
DJボーイ……25,000円
エアバスター……50,000円
エクセライザー……7,000円
オメガファイター……20,000円
ギガンテス……18,000円
銀河任侠伝……15,000円
航空騎兵物語……18,000円
サイキック5……6,000円
上海……10,000円
名人戦……15,000円
スーパーバレーボール……38,000円
スーパーフォーミュラ……48,000円
スノーブラザース……30,000円
脱獄……20,000円
XXミッション……13,000円
テラクレスタ……7,000円
忍者君II……13,000円
ハットリス……10,000円
ボンピングワールド……20,000円
ゴモラ……33,000円

NEO・GEOソフト（業務用）
ライディングヒーロー……34,000円
サイバーリップ……10,000円
バーニングファイト（新）……34,000円
ハードキット……128,000円

麻雀PCB
アイドル麻雀……10,000円
テレフォン麻雀……5,000円
花のももこ組……5,000円
麻雀学園……8,000円
〃 II……8,000円
レディハンター……10,000円
殺人事件……5,000円
麻雀刺客……15,000円
夏物語……18,000円
ねるとん牌鯨団……20,000円
ビタミンC……10,000円
ファンクラブ……23,000円
華折鶴……25,000円
華の舞……13,000円
ぱにっくスタジアム……13,000円
キャンパスハンティング……15,000円
トリプルウォーズ……10,000円
麻雀革命……13,000円
大予言……20,000円
七次元の妖精……18,000円
ねらえトップスター……13,000円
麻雀遊技……15,000円
ギャルの告白……3,000円
ミスコンテスト……7,000円
ナンパストーリー……8,000円

5,000円均一 PCB

中華大仙・草野球・ドッジボール・奇々怪界・クラックス・ピット&ラン・火激・ロードファイター・ファイナルライザー・少林寺への道・マンハッタン24分署・ワイワイジョッキー・怒・SRD・ダーウィン4078・バトルフィールド・エクセリオン

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。全てオリジナルです。

『正社員募集！』

要普免（3年以上）誠意のあるファイトマン。通勤可能な方で電気&電子知識のある方優遇いたします。（10：00～7：00）日・祭休み・委細面談

●テーブル筐体の利点
モニターの縦横自在・ゲーセンの迫力。モニター・カラー調整が細部までできる。18インチテーブル筐体。
¥40,000より

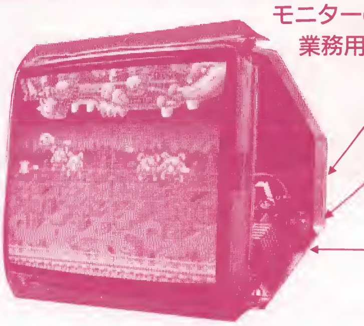
●麻雀パネル(ハーネス付)中古7,000円
新品10,000円…………業務用のモノ

●連射PCBついに完成!!どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不要。「UKI-1」2,500円。

●純正品DCパック電源10,000円。

高解像モニターテーブルも,テーブルに組み込みます

モニターのみ¥50,000
業務用(ゲーセンと同じ)



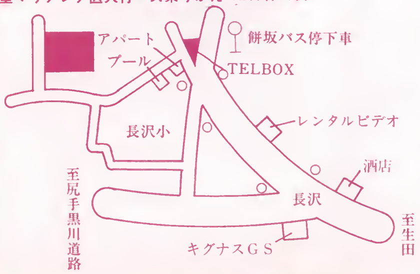
KIC'S 91

●A/ASタイプ(ビデオ/ビデオ・S端子対応)35,000円
●Bタイプ(RGB15, 21ピン対応) 29,000円
●C/CSタイプ(上記両方対応) 38,000円
※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

●Vタイプ（ビデオ端子、RF 対応）34,000円
●Rタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
●VRタイプ（上記両方対応） 36,000円

小田急線百合丘駅下車
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ



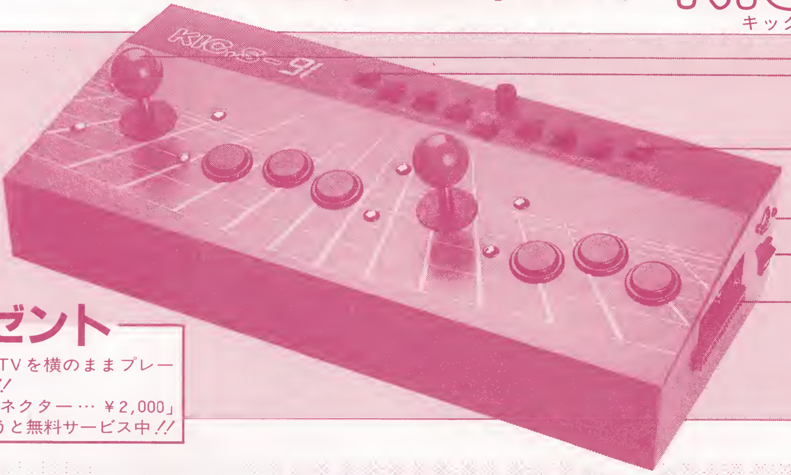
SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2—20—11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

KIC ケイアイシー ●ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

S端子搭載で、リアルな映像を実現！

'91の主役はこれだ!! KIC'S-91
キックス・キューイチ



- ●2、4、8方向切換付、ジョイスティック
- ●コイン、1P・2Pスタートボタン
- ●各連射のON/OFF切換ボタン
- ●連射スピード、VR及び確認LED
- ●RGB or 音声出力DIN8
- ●電源セルフチェックLED
- ●ヘッドフォンor音声出力端子
- ●ステレオ/モノラル切換スイッチ
- ●BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- ●音量メインVR ●RGB、レベル調整VR

㊕プレゼント
縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
「KIC'S縦、横変換コネクター…￥2,000」
今、キューイチを買うと無料サービス中!!

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

1 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュレター(オプション)より、ステレオ/モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
3 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

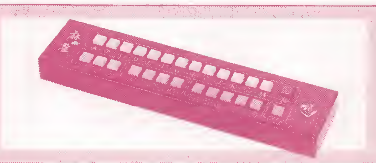
(保証期間)：お買い上げ日より6ヶ月間

KIC'S PCBレンタルクラブ会員募集!!

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。



別売オリジナル 麻雀パネル(ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプA	タイプB	タイプC
￥35,000	￥29,000	￥38,000
ビデオ対応 (VHF,オプション) 付属品：ステレオコード、ビデオコード、調整棒 ※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用	(RGB専用) 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒 ※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ	(タイプA、B両方対応) 付属品：ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒 ※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション
■KIC'S縦、横変換コネクター……………￥2,000
縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
■タイプA・CのVHF対応……………￥2,000
※家庭用テレビ1ch／2ch使用、接続コード付
㊟S端子出力にはV、H、F対応での使用は出来ません。

●営業時間 AM10：00〜PM7時
(日、祭日 12時〜6時)

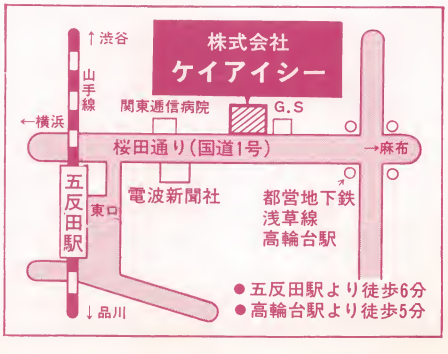
※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記 GM係までお申し込み下さい。

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律￥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい！入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

地区	販売店	電話
中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

KIC 株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

3月には映画が公開されたT.M.N.T. 彼らのセリフには略語が多いんだけどそこがいいんだよね!

音声合成決定版

前回のナイトストライカーはどうだったかな?さらに世界観が広まってくれれば幸いだ。

さて今回はアメリカンタッチが非常に濃いT.M.N.T.の登場だ。「シンプソンズ」と並んでアメリカではとても人気が高いカメ忍者たちだけど、彼らのしゃべるセリフは一癖も二癖もあるんだよね。だから、例によって訳はあくまで一例。君の好きなように訳してくれ。

ところで、これらのセリフ、聴いたことがないものもあると思うんだけど、これは試作バージョンの音声合成なんだ。発売バージョンでしゃべるものには太字で載せたから、それで参考にしてほしい。また、一部、聴きとれなかった音声に関しては…ゴメン!!（水島屋T.J.）

音声合成調査室

水島屋T.J.

T.M.N.T.のセリフ

●**スタートデモ時**
C'mon, we gotta save Master Splinter.
（スプリンターを助けろ！）

●**敵を倒した時**
Lights Out!!
What a Sucker!
（万歳！）

●**危ない時**
We're in deep trouble. This stinks!
（やばい！はまっちまったようだ…）

●**敵と交戦する時**
Let's eradicate these creeps.
（みんな、いくぜっ！）

●**敵の基地の前で**
There's the Technodrome. Come on.
（あれがテクノドロームか…いくぞ！）

●**敵をからかう時**
C'mon, fight like a turtle!
（かかってこいや！）

●**敵が出現した時**
Attaaaack!!
（やっちまえ！）

●**車が事故った時**
Hang on, guys, we're goin' over.
（危なァ〜い！つっこむぞ）

●**エイプリルのアパートの火災を見つけた時**
Gotta blaze guys.
（火事だ！）

T.M.N.T. or エイプリルのセリフ

●**急ぐ時**
Let's hot-foot it over to〔PLACE〕.
C'mon guys, **let's move it.**
（さあ、急ぎましょう）

エイプリルのセリフ

●**エイプリルの応援**
Give'em one from me, guys!
（みんな、がんばって！）

●**エイプリルが敵に捕まった時**
Help me guys.
（助けて〜）

●**エイプリルを救出した時**
I owe you one guys.
（ありがとう）

スプリンターのセリフ

●**ゲームスタート時**
Hang on, April, we're comin' to get ya!
（エイプリルを助け出せ、乗り込むぞ！）

●**ピザを見つけた時**
Pizza time!!
（ピザだぁ〜！）

●**スプリンターが敵に捕まった時**
Your evil never win.
（覚えていろ…こらっ、はなさんかい！）

●**仕掛けを操作しているのを見つけた時**
You get the feeling someone doesn't like us? Don't like the look of this!
（操縦者を倒せ！）

●**スプリンターを救出した時**
Thank you my turtles.
（ありがとう、我が息子たちよ）

T.M.N.T.の口癖

●**レオナルドの口癖**
This is too easy!
（チョロイ、チョロイ）

●**ドナテルロの口癖**
These guys are all so weird!
（変なやっちゃ）

●**ラファエルの口癖**
Let's kick shell!
（いくぜっ！）

●**ミケランジェロ（マイク）の口癖**
Cowabunga!
（おまじない）※発売バージョンではクレジット音の音声として使われた。

敵および敵のボスのセリフ

●**モノサイクルの口癖**
Do not resist us!
（私たちの命令を聞け）

●**ビーボップの口癖**
You're dead, shell-brain!
（甲羅野郎、死ね！）

●**ロックステディの口癖**
Say your prayers, toitles!
（お経でも唱えろ！）
Come and get'em, shell-brain.
（来るなら来てみろ、カメども！）

●**ストーンウォリアーの口癖**
Crush those turtles!
（叩きつぶしてやる！）

●**クランのセリフ**
Face the Wrath of krang.
（復讐してやる）

●**シュレッダーの口癖**
Tonight I dine on turtle soup!
（晩メシはカメのスープだな）

その他

●**スタートデモ時の歌**
Teenage Mutant Ninja Turtle〔×3times〕
heroes in a half shell, ———.
（激カメ忍者がやって来た！）
Fire!
（火事だ！）

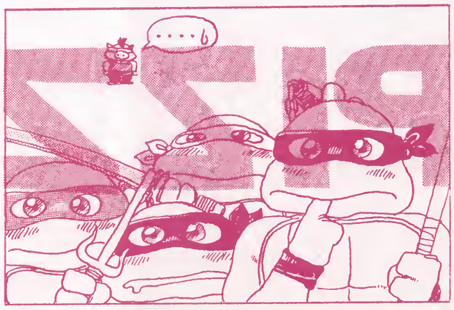
●**下水道ステージボスのセリフ**
Vippee-I, Vippee-I-Ay!
（かけ声）

●**マンホールに落ちた時**
Duuuh, who put the light out?
（ダァ〜、誰だライトを消した奴は?）

●**8面クリアデモ**
There it is!
（基地を見つけたぞ！）

●**ビーボップ登場時**
Watch your mouth, slime bell!
（目じゃないんだよ、スライムボール！）

●**やられた時**
Ahh〜Shell Shock.
（やられた〜）



さっさと白状しろ!!
ヒェー、言います言います
読者、その赤裸々な姿

50号記念大大アンケート

トホホ…の集計結果発表だー!!

昨年の10月号でゲーメスト創刊50号記念大大アンケートと題して、みなさんにご協力いただいたアンケートの結果がようやく出ました。

「おせえぞ」、「サボるんじゃねえ」とみなさんの声なき声をしっかりと受けとめつつゲーメスト編集部はがんばってきたんす。

なにしろ、アンケート項目が58項目、アンケートは4万通近く来たんで総チェック数230万回。トホホ…。やってみると大変な作業で、編集長以下全員参加で家に持ち帰って集計作業もしたのだけれど、なにしろ宿題がなによりきらいな奴らばかりで…。ゴメンナサイ！（以上、今月の言い訳コーナーでした）

じゃ、始めるぞ！

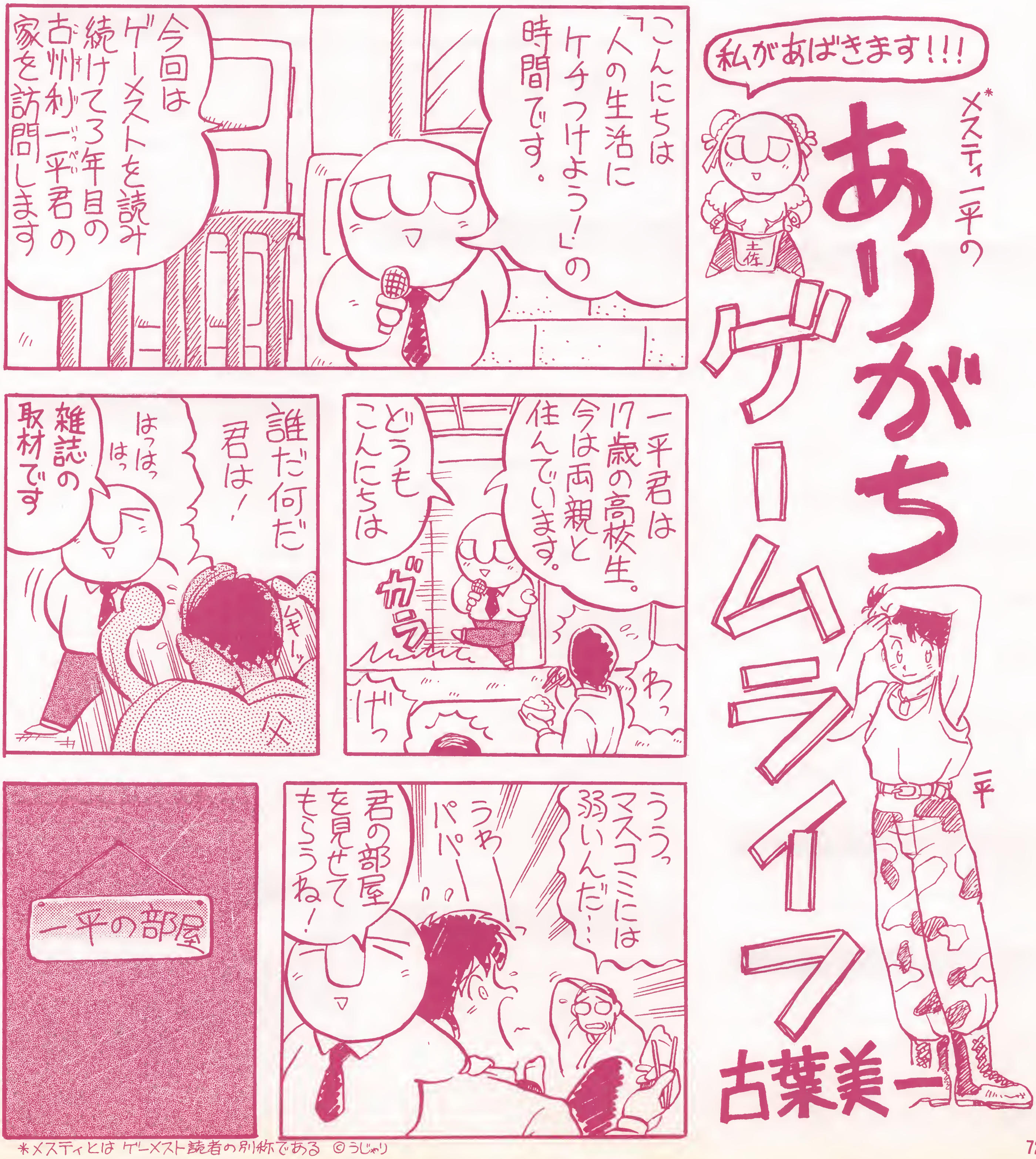
まず、全体的なことを言っとこう。

アンケートの総数はホントは3793通。

年齢別に見ると、16～18歳で約5割を占める。最年少は10歳、最高齢は43歳だ。

男女別では、男性が圧倒的に多く、98％強。

職業(?)別では、高校生が47％、専・大学生が17％、中



＊メスティとは ゲーメスト読者の別称である ©うじゃり

トホホ…の集計結果発表だ〜!!

学生が14%、会社員は9%、予備校生が6%など、だ。
下のマンガは、その中の平均的な人物像が感動的に謳いあげられているというわけだ。

日常生活に潜む謎 ——ぼくの生活編

◆朝ごはんを食べる人…71%
食べない人……9%
時々食べる人……20%

実に71%の人が朝めしを食ってておるのだ。パンかご飯かという問題について、議論が分かれるところだが、次回に譲りたい。

◆必ず買う雑誌
コンピュータ関係……70%
少女マンガ……13%
青年マンガ……4%
その他……10%

男が98%を占めておるのに少女マンガが13%。この辺にゲーセン＝おたくの砦(週刊SPA!90年7月18日号)といわれる原因があると見た。でも、少女マンガ、アレがなかなかハマるんだ。

◆月の本代 500円…5%
1000円…22%
2000円…37%
3000円…31%

まあ、まあか?(何がだ)

俺のセンスを見ならえ!! ——TV・音楽編

◆音楽は
ゲームミュージック…36%
ロック…22%
ニューミュージック…21%
クラシック…5%
ヘビメタ…3%

ゲームミュージックの36%はサスガ。それにしてもニューミュージックの21%が光る。



でも、ニューミュージックって何?ピンとこないね。
さらに、好きなミュージシャンは……。

◆TMN(小室哲哉)……182人
渡辺美里……50人
ZUNTATA……48人
S.S.T.BAND……46人

さすがゲーマーということでVGMファン多し。でもTMNは圧倒的に強い。そんなに小室哲哉って魅力あんのかなあ〜。なんで〜。

◆好きなタレント
ビートたけし……192人
ウッチャンナンチャン……90人
森口博子……64人
宮沢りえ……50人

お笑い・バラエティ系が強いんだよ。やっぱ、ギャグだよ、ギャグ。今ごろシリアスな奴はトレンディじゃないね。

目指すは政治家ゲーマー?
——性格編

◆政治に興味がある……51%
ない……45%

半々やね。ま、いいってことよ!

◆政治のイメージ
ムズイ……35%
くだらん……17%
面白い……10%
熱い……5%

興味はあるけど分からない政治とは?日本の進む道は?イノキ〜。

◆何でも話せる友人
いる……71%
いない……23%

いったい何を話しているのやら。

◆しきる性格……40%
しきられる性格……56%

過半数がしきられてますね。今度ゲーセンに行って、いきなりしきってみよう。



トホホ…の集計結果発表だ〜!!

学校VSゲーセン君はどっちだ?
——生活編

◆学校が好きな人……49%
嫌いな人……36%
その他……15%

意外(?)に学校は嫌われていないのだ。ホッとしたというか拍子ぬけしたというか。

学校の魅力ってナンですか?

◆ゲーセンに出入りするのは
禁止されている……39%
禁止されていない……54%
その他……7%

39%という数字を、多い、とみるか、少ない、とみるかで君という人間の器の大きさがわかるのだ! まあ、半分以上の人は大丈夫ということ。どんなに禁止されてもやる奴はやるから(強気)。

◆禁止されている理由は
わからない……24%
風紀を乱す……21%
お金の浪費……16%
偏見をもっている……15%
トラブルを招く……13%
その他……11%

学校側の意見が生徒に伝わっていないのか、学校側がはっきりしていないのか、どっちかだね〜。まあ、学校に訴えるとしたら、「ゲームをやると手首がきたえられる」とか、「動態視力が上がる」とか言うしかないね。ガンバッてください(無責任)。

僕は一生やめないぞ!!
——ゲーム編

◆シューティングが好き……47%
アクションが好き……31%
RPGが好き……8%
大型体感が好き……6%

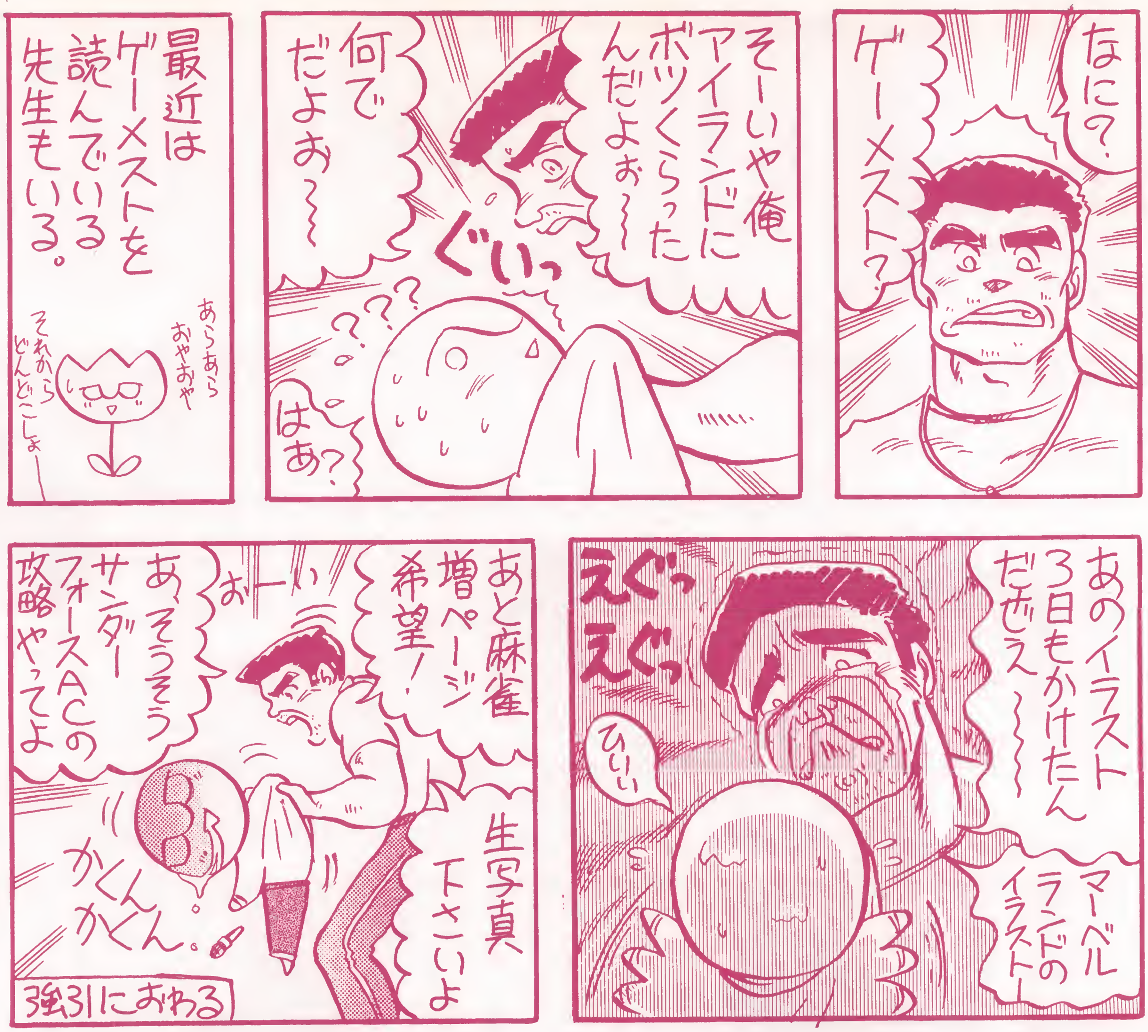


50号記念大大アンケート

トホホ…の集計結果発表だ〜!!

ドライブゲームが好き……3%
その他…………5%
㊝予想どおり、シューティングとアクションで過半数を占めている。やっぱ、アーケードはこれだよ!三度のメシより弾よけ!!何はともあれ気合弾!!ああ、ただよけるだけでいい!!て感じだもんな。

◆好きなメーカー
ナムコが好き…………58%
カプコンが好き…………37%
コナミが好き…………28%
セガが好き…………24%
タイトーが好き…………17%
東亜プランが好き………6%
アイレムが好き………4%
㊝当然、というか、やっぱりというか、ナムコは無敵なんだわ。伝説は、なおも生き続けているのだ。五天王は変化がないが、東亜がヒョッとすると行くぞ!!ジリジリ……。
（次号に続く）



これでキミもAM業界人だ!

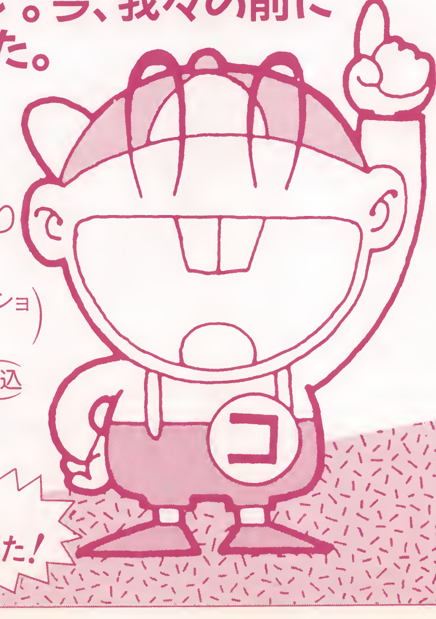
ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌——"コインジャーナル"。今、我々の前に遂にその正体を現わした。



⊙基板・筐体が欲しいキミは
(「中古機情報」でお買得機をみつけよう)

⊙新製品やインカム情報が知りたいキミは
(「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読もう。)

☆欲しい人は、1冊1240円税込
現金書留で出してね!



住所が変わりました!

株式会社 コインジャーナル
〒530 大阪市北区東天満2丁目4番2号マークビル TEL06(354)9891(代)・FAX06(354)9898

近視・遠視・弱視・乱視・斜位・不同視・老視の方……トレーニングで回復OK.！

視力アップ



新発売!!

全国的大反響

トレーニングは1日7分

左記の写真の様にのぞくだけで軽量・小型でIC回路内蔵により、スイッチワンタッチの全自動だから非常に簡単。(近視だからとあきらめてはいけません。メガネ、コンタクトをご使用の方は是非一度お試し下さい。)

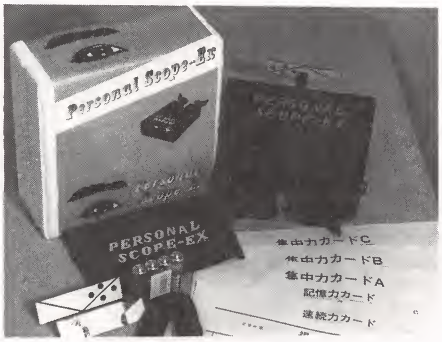
◎今回、本誌読者に特別頒布.！

定価70,000円を特別価格**49,800円**で。クレジット月々2,800円より。(消費税込み)※商品をお急ぎの方は電話か現金書留にてお申し込み下さい。もし商品が気にいらない場合は商品到着後7日以内にご返送下さい。送料は本人負担となります。

■パーソナルスコープとは……。

東大名誉教授、故石原忍先生の著「小眼科学」に毛様体筋の緊張を緩和させ調整すると云う近視矯正理論と研究陣により開発されました。「パーソナルスコープEX」は適度に毛様体筋を運動させ、緊張をやわらげ、活発化させ、科学的に視力を回復させる。そして本器はスライドバーにより、眼の総合トレーニングが行えます。

特　長 遠方凝視、近方凝視、遠近凝視、両眼融像等の訓練が出来、近視、遠視、弱視、乱視、斜位、不同視、老視等に効果が有り、そして大脳刺激をもたらし、集中力、記憶力、速読力を高めることが出来る画期的な訓練器で、副作用もまったくありません。(実用新案特許申請中.！)



〈定格・仕様〉
電圧・6V・遠率ー6X・倍率十6X・IC・サイズ、タテ145、ヨコ172、高さ50・重量315g・材質ABS樹脂

お申し込み、資料請求は電話かハガキで下記まで。

発売元 **視力回復促進協会** 〒550 大阪市西区江之子島1-6-2-46(GA係)

☎(06)448-8481(代)

超実践的ゲーム制作講座 4

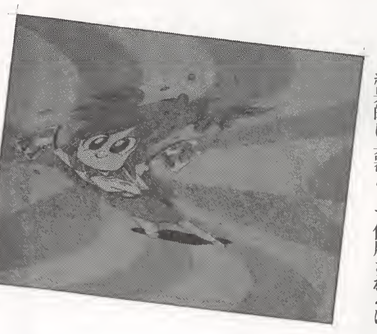
GOD鈴木

ゲーム作ろうぜ!!



アーケードゲーム歴は約8年。途中で挫折したゲームはLRⅡ200万・エグゼド300万・飛翔鮫800万・沙羅曼蛇300万・ドラスピ100万……etc。

今回は前回までのビジュアル的な派手めな話ではなくかなり地味な話になるけど、これもゲームをつくるうえでは避けて通れない試練と思って読んでほしい!



格調高く湾岸戦争に想う

湾岸戦争勃発以降、なにかというと〝ゲームのような〟という形容を勝手につけられ、風当たりが強くなってしまったゲーム業界。みなさん、いかがお過ごしでしょうか。

今さら説明するまでもなく、コンピュータは弾道計算などのために開発されたものです。

発生のルーツからして戦争の道具だったのですね。

蒸気機関車なり、電話なりの歴史的発明が子供の読み物にまで登場するのに対して、コンピュータの発生・発達の歴史があまり語られないのは、そうした理由からでしょう。

しかも、ダイナマイトのように、結果的に兵器として使用されるにしても、元々は工事などで人手を飛躍的に節約するために発明されました——みたいなものではなく、開発目的がもともと軍事利用だったのがコンピュータ。

3Dタイプの戦闘機の空中戦、ドッグファイトを模したゲームなどは、コンピュータの歴史を踏まえてみれば、むしろ自然な利用法かもしれないですね。

さて、今回はずいぶんと飛躍した話題から入りましたが、これはコンピュータゲームを作る上で必要なコンピュータの基本について触れたかったからです。

当講座は、ゲーム制作やコンピュータについての予備知識など、何もなくても理解できるものを目指しています。

しかし、コンピュータを使ってゲームを作る以上、コンピュータに対する最低限の知識は必要ではないかと考えます。

原理は簡単ラスタースクロール

前回は「ラインスクロール」と「ラスタースクロール」の原理について解説しました。読んでない? バックナンバー(57号)を取り寄せて読みなさい。あれはおもしろい話なんだから。

ラスタースクロールとは、ゲームの画面がブラウン管上で、走査線を使って表示していることを利用したテクニックです。

背景などのグラフィック画面のラスタースクロールがゲームでは一般的だけど、別にグラフィック画面しかラスタースクロールができないわけではありません。

問題なのは、走査線のスピードに見合うタイミングで位置を変化させることができるか、だけです。

それさえクリアすれば、ラスタースクロールのターゲットになり得ます。

もちろん、スプライトもそうです。また、X68000みたいに、テキスト画面を自由にドット単位でスクロールできるハードなら、テキスト画面のラスタースクロールも可能です。

ちなみに、パソコンでは、ドットの細かい画面や粗い画面を使用することができます。

もし走査線が画面中央を走った瞬間に細かい画面に、垂直帰線期間に粗い画面モードに切り換えれば、画面上半分がドットの粗い画面・下半分が細かい画面というマジックが可能になります(図—1)。

原理は簡単。あとはアイデア次第なのが、ラスタースクロールです。

箱を想像しようコンピュータのメモリ

コンピュータのメモリについて知ってほしい。もちろん、ごく概念的でいいのです。

かなり大雑把な話だけども、下駄箱を想像してください。

等しい容量を持った箱がならんでいる。各箱に収まる数の上限は一定。

CPUは、これらの箱の中から任意の箱の中の数を参照したり、増やしたり、任意の箱の中の数ともうひとつの任意の箱の中の数とを足したりすることができます。

任意の箱から連続する箱の中身の数を命令コードと解釈し、実行していくのがプログラムです。

この箱の単位が「バイト」。箱2個なら2バイト。

箱（バイト）に収まる数はOS255。二進法で8桁(8ビット)。もし255を超えると0に戻ってしまいます。

ゼビウスの無限増えで255機を超えると0機に戻ってしまったり、ギャラガで255面を超えると0面に戻ってしまう(1)のは、残機数や面数のカウンターに1バイトを割り当てているからでしょう。

さらに、2バイトを1ワード、2ワードを1ロングワードといいます。基本単位です。覚えておきましょう(2)。

よく「8ビットCPU」とか「16ビットマシン」という表現を耳にしますね。

これはCPUが一度にアクセスできるデータの量を指しているのです。8ビットCPUなら1バイト、16ビットCPUなら2バイトのデータを一度に扱うことができるのです(3)。

ちなみに1ワード（2バイト）は十進法でOS65535。

X68000のグラフィック画面で6万色モードというのがあるけど、これはもちろん、正確には65536色モードです。

つまり、色のデータを1色1ワードに割り当てられているのが想像できるでしょう(4)。

現在は、パソコンや家庭用ゲームでも16ビットが主流です。当講座でも「ワード」単位で話を進めるケースが多くなります。

避けて通れないキャラクターの管理

ここでは、ごくノーマルなシューティングゲームを想定します。

画面中に敵や敵弾が飛びかっています。

一見、すべての物が同時に動いているように見えますが、もちろんそうではありません。

ある敵の座標が現在どこで、どんなパターン（アニメーション）で、どの方向に進んでいて……といった情報を各キャラクター別に管理しなければなりません。

地味で面倒だけど、ゲーム制作上、絶対に必要で避けては通れないのが、このキャラクターの管理です。

ここで、さっそく先ほど説明したメモリの単位が登場します。「1つのキャラクターを20ワードで管理する」みたいにね。それが図—2です。

ゲームに登場するさまざまなキャラクターの情報を、このようにまとめ上げておきます。ここでは1種類のキャラクターに20ワードのバッファ(5)を用意していますが、10ワードで収まればそれでもいいし、足りなければ30ワードでもいい(6)。

問題なのは20ワードなら、それで統一すること(7)。そうすれば、キャラクター1は先頭から、キャラクター2は先頭から20ワード目からデータがある、みたいな管理が簡単だよね。

そして、この20ワードのデータの内訳が図—3です。

各情報について説明しましょう。

●キャラクターのX座標・Y座標

キャラクターの画面上での位置。この時点ではもちろん意味はなく、サブルーチンに通して動かすときに必要なものです。

●パターンの格納アドレス

キャラクターによって、使用するスプライトの量はさまざまです。

各キャラクターのパターンデータの量はそれぞれ違うので、この20ワードの枠に収めず、ほかの場所に用意しておきます。そして、そのパターンデータの先頭アドレスを20ワードの枠内に収めておきます。これなら、どんなキャラクターでも、同じフォーマット(8)で収めることができますね。

●パターンの書き換え周期

ここに用意された値をカウンターにして、パターンの書き換えを行います。アニメーションのスピードのパラメーター(9)ですね。

メンバーは一応そろった。5人。石井ぜんじ、GOD鈴木、山河悠理、漢炎剣、雑君保プ。ゲーメスト編集部の中ではまず適材のはずなのだが、いざとなるとゲーメストの仕事が忙しいのでとか、どうしても学校のほうがとか理由はいろいろとあって、なかなかまとまらない。人がそろわない。

これではマズイということで、ゲーメスト誌上で新たにメンバーを募集した。パソコンゲームをつくりたい人、全員集合というわけ。層を厚くし、さらに1ゲームという欲も…。

その時集まったメンバーが武者涼太、斉藤俊哉、瓜生夏樹、青野六剛、からっき、伊藤正道など。それぞれ留年確実の大学生であったり、高校卒業予定者であったり、フリーターであったり、要するに1人ひとり全部タイプも境遇（?）も価値観も好みも違うというわけ。またしてもふぞろいのリンゴたちばかりで、会社はいったいどうするんだろうと人ごとのように心配していたのだが…。

図―1

ドットが粗い画面
ドットが細かい画面

図―2

先頭

各キャラクターの情報
オリジナルデータ群

20ワード

図―3

○キャラクターのX座標
○キャラクターのY座標
○パターンの格納アドレス
○パターンの書き換え周期
○プライオリティー
○移動距離格納アドレス
○キャラクターの認識コード
○キャラクターの点
○キャラクターの耐久力
○キャラクターのフラグ

図―4

先頭

現在画面中に存在するキャラクターの情報

20ワード

図―5

キャラクター1のサブルーチン
キャラクター2のサブルーチン



図―6

○キャラクターの登場
○キャラクターの移動
○自機の移動
○スクロール
○垂直帰線期間まで待つ
○実際の表示

●プライオリティー

スプライトの画面上での表示の優先順位。表示が地形の手前か奥か。もしくは、各スプライトの表示の優先順位など。

例えば「1」～「3」の値をここに置き、キャラクターをスプライトに割り当てていくときに、「1」を最優先に表示し、次に「2」「3」のものを表示します。

●移動距離格納アドレス

キャラクターのパターン同様、キャラクターの移動形態もさまざまです。単なる直進移動なら、1回に動く距離X・Yを用意すれば済みます。しかし、実際にはさまざまな動きのキャラクターが登場するので、それに対応したテーブル(10)などを別の場所に用意し、そのデータ群の先頭アドレスを20ワードの枠内に収めておきます(11)。

●キャラクターの認識コード

ザコキャラやデカキャラだけではなく、敵の弾や敵の出すミサイルも、みな一律にプログラム内で処理するキャラクターです。

しかし、プログラム内で「ザコキャラ」だの「ミサイル」だのと言っても通じないわけで、数字を当てはめていきます。「1」なら「ザコキャラその1」とか「2」なら「ミサイル」といった具合です。いわばキャラクターの通し番号ですね。

これもキャラクターの座標同様オリジナルデータ群の中にあるうちは意味はないけれど、画面上で動かす段になって「このキャラクターは何？」のときに役立ちます。

●キャラクターの点

その敵を倒したときに得られる点。

●キャラクターの耐久力

その敵の耐久力。

●キャラクターのフラグ

例えば、初めは直進で、自機に一定の距離に近づくと、進行方向を変える敵があるとします。

現在その敵がどんな状態か、という情報を数に置き換えて管理するのです。

サブルーチンを通るとき、このフラグの値からその敵がどんな状態か判断し、それに対応した処理をします(12)。

とりあえず挙げたのは以上ですが、ゲームの種類によっては必要な情報はさまざまです。

いよいよ開始 キャラクターを動かす

以上がキャラクターのオリジナルデータの管理状況です。あとはこれらをひっぱり出すばかりです。

実際に画面上で動作しているキャラクターの管理用のバッファも用意しておきます（図―4）。

こちらも、オリジナルデータ群に合わせて20ワード単位がいいでしょう。画面上で一度に動作するキャラクターを30個までとするなら、このバッファも20ワード×30用意することになります。

画面上に敵（キャラクター）が登場する、というのはプログラム内ではどう処理されているか。

①画面に登場すべきキャラクターのオリジナルデータを図―2の中の中からひっぱり出す。

②図―4のバッファから空いている場所を探し、①のデータをコピーする。

これで画面上に登場するキャラクターの登録が完了です。

次は画面上の各キャラクターの移動です。

当然画面上に存在するキャラクターは図―4のバッファ内に収まっているので、このバッファに注目します。

まずチェックを入れるのは、図―3で説明した「キャラクターの認識コード」です。

各キャラクターを動作させるサブルーチンもそれぞれ用意しておきます（図―5）。

キャラクターの認識コードから、どのサブルーチンを使うか割り出し、そのサブルーチンを使用してキャラクターを動作させます。

もしそのキャラクターが画面外に出るなり破壊されるなりして、消えたら認識コードの部分に「0」を書き込んで、「空き」の状態にします(14)。

つまり先ほどの②での作業は、正確にはキャラクター認識コードの部分に「0」が書き込まれている場所を探す、ということになります。

キャラクターの動作を管理するサブルーチンについてですが、これについての詳しい説明はページの都合上できないので、ごく簡単に。

バッファの中で、どの情報がどの位置に格納されているかは図―3で決定されているので、サブルーチン内でも、それを前提に処理を行います。

ここでのポイントは、データとそれを加工するサブルーチンが分離されている点です。

つまり、図―3のデータを書き換えるだけで、敵の点数や耐久力・アニメーションスピード・移動スピードなどが容易に変更できることになりますね(15)。

プログラムの変更の自由度が高いことが、ゲームのプログラムで必要なことなのです。

以上が、メモリ上でのキャラクターの操作であって、この時点では画面の表示には対応しません。

そして、例によって一連の作業が終わったら、垂直帰線期間まで待って、垂直表示期間中に作ったデータを元に画面表示を行います。

つまり、図―4のバッファの先頭から使用されているバッファを探し、そこに記録されている座標パターンを元に画面表示を行います。

キャラクターの管理とは大体こんなものです。

道具だから大切なのは使われ方

最初で触れた、コンピュータのよもやま話は、コンピュータの使われ方の広さも示したかったものです。

しょせんは道具です。使う人間がいて、はじめて存在を発揮するのがコンピュータです。

同じ動作を目的としたプログラムでも、組む人間が違えば、内容もまったく違ったりします。

ここで説明したキャラクターの管理も、極力オーソドックスな方法を紹介しましたが、もちろんほかの方法もあるでしょう。改良すればもっと良くなるでしょう。

考えてみてください。

【注解】

(1) 0面はあり得ない面だから電源がとんでしまう。一種のバグ。そこまでプレイする人間なんていないと考えたのでしょう。マッピー、ギャプラスなどになると、ちゃんと255面ループになっている。

(2) 1バイトの半分が「ニブル」だ。ここまで知っていれば周りに差がつけられるゾ。どんな差かは聞かないように。

(3) 従って、8ビットよりは16ビット、16ビットよりは32ビットのほうがスピードが速い。もちろんCPUのパワーはそんな簡単な物指しで測れないけれどまあ、大体そんなものです。

(4) 256色モードなら1バイト、16色モードなら1ニブルが割りあてられている。

(5) 容量・スペース。

(6) もちろんメモリが許せば。

(7) 厳密には、そうしなくてもできるけど、それはプログラミング上の問題ということで。

(8) 仕様。

(9) 助変数。

(10) データ例。

(11) 実際にはキャラクターの移動の管理が最もドロドロした部分の1つで、そう簡単なものではないのだけれど…。

(12) 地味な作業です、本当に。

(13) でも、やはり例外はいろいろと出てくるんだけど、実際は。

(14) もちろんキャラクターの認識コードは「1」以上という前提です。

(15) これらのパラメーターがサブルーチンに直接埋め込まれていると、あとでの変更が悲惨なことになる。

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

★中古基板3,000円より、在庫2,000枚
★麻雀用パネル（ハーネス付）6,000円

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

COMBO スペシャル企画!!

皆さんが探しているP.C.B.ロムキット等を格安にて、大放出。毎月、厳正な抽選にてお分けします。

第二弾（5月末日 〆切）

1051	ジャレコ メガシステム	プラスアルファ改造キット	¥18,000	20セット
1052	ジャレコ メガシステム	伊賀忍術伝改造キット	¥12,000	30セット
1053	ナムコ システムⅠ	ソーコ番	¥10,000	20セット
1054	ナムコ システムⅠ	ピストル大名	¥12,000	25セット

※セット数は、商品入荷状況により増加します。
※どなたでも申し込み出来ますが、指定の申込書が必要です。
※当スペシャル企画に関してのお電話のお問い合せは、お断りします。詳しくは資料請求して下さい。又は店頭で!!
※第三弾、第四弾……を御期待下さい。

ゲームライクな スペシャルバージョン出現

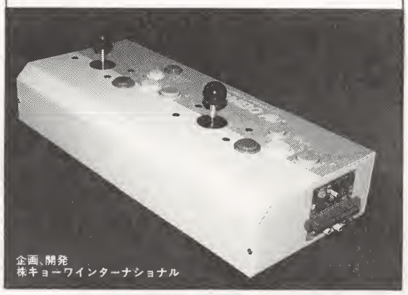
いちばん新しいコントロールBOX
＝
“COMBO AV”

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）

◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
◆2スピーカー（10㎝フルレンヂ×2）によるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ等接続OK
◆高出力電源（5V 8A）で安定した画像、余裕あるパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付
◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製 ニュータイプ）
◆本体メインコネクターは、キョーワ式
◆保守調整は、全て外部より可能
◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照）
◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、4トリガーのゲームにも対応します。

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
株キョーワインターナショナル

満足のいく性能で安心価格

“コンボAV”

● Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）…………定価34,000円
● Rタイプ（RGB15・21ピン対応）…………定価29,000円
● VRタイプ（上記両方の対応）…………定価36,000円

★コロンブスの卵

COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームがし易いし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

★100人に聞きました

コンパネは水平タイプがよい……96人。何と96%が水平パネルが良いとの事です。もっともですね！アーケードゲームマシンも然り、COMBO AVは“ゲームを楽しむ”という事を最重点に開発されたんです。他、たくさんのアイデアがいっぱいです。尚、COMBO AVの企画・開発は㈱キョーワインターナショナルです。

詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

●COMBO AV 取扱販売店●

関東地区
コンボ
☎03-3576-1484
サンカンパニー
☎044-954-9459

中部地区
宇宙堂
☎052-916-1407

関西地区
テクナート
☎06-643-7641

九州地区
パワードサービス
☎092-572-4110

“COMBO AV”で遊んでみませんか？

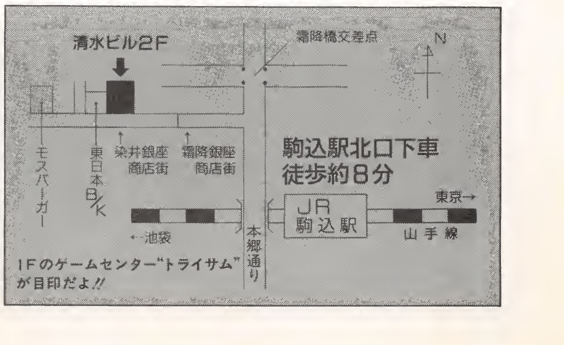
創造空間COMBOでは各社のコントロールBOXを展示。
実際にプレイして比べる事が出来ます。

お勧めします。
COMBO AVを！
自信をもって!!

熱いハートをバックアップする――

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F
☎03-3576-1484
営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）



矩形波倶楽部誌上ライブ〈第2回〉

♪楽しんでもらえる曲を作るよ!!

古川もとあき

最新ライブ イベント情報

日時　5月5日　午前11時からと午後3時から
場所　幕張メッセ（初心会展示会）
　そして、その翌日の6日には㋘屋の一日店長をやります。
　ニューアルバムのCDも5月5日に発売されてるので、みんな買いに来てくださいね！





音数が少ない！音色が少ない！ない！少ない！と制約の多いゲーム音楽だけど、ゲーム音楽の作曲は、奥が深くて、とってもやりがいのある仕事です！

　またしても、明日が原稿締め切りという切羽詰まったこの状況の中、日本茶をすすりながら、第2回矩形波倶楽部誌上ライブの内容を考えている、のんきな古川もとあきです。

　先月号では、わが矩形波倶楽部のメンバー紹介（というより自慢話）をさせていただきましたが、今月は、われわれのメインの仕事であるゲームミュージックの作曲について、よりマニアックな世界に入っていきたいと思います。

たかがゲーム音楽 されどゲーム音楽

　コナミに入社以来、いろんなハードのゲームミュージックを手がけてきました。最初のころは、たかがゲームミュージックと、軽く見ていましたが、いざ作ってみると非常に奥の深いことを痛感しました。

　まず、ゲームミュージックを作るときにかならず考えなければならないのが、同時発音数の制限です。コンシューマーの場合は、3ポートから4ポート（スーパーファミコンは、8ポート）、アーケードでも8ポートから12ポートと、非常に少ないポート数を最大限に生かす作曲やアレンジをしなければなりません。

　これまで普通の音楽をやって来た私にとって、これは大きな壁となりました。実際に考えただけでも、コンシューマーの場合、ドラムとベースにメロディーを付けると、もうそれだけでポート数は終わってしまうのです。

　ということは、コードの流れやハーモニー感は、メロディーとベースがかもしだすわけです。もちろん、メロディーは覚えやすく、ゲームの画面にも合っていなければなりません。これほど、一音一音の重要性を感じながら作曲したことはありませんでした。

　アレンジする上で重要な音色も、PSG一色でやらなければならないという、私に味方するものは何一つありませんでした。そんな四面楚歌の生活を、2年近く送ったあと、私はアーケード担当になりました。

力が入るね アーケードの作曲は！

　アーケードでの作曲は、コンシューマーのそれとは、やや状況が違います。前にも書いたとおり、ほとんどの機種は、FM音源8ポート、サンプリング音源4ポートと、コンシューマーとは比べものにならないくらいゴージャスで幅のある作曲、アレンジが可能となります。私は、水を得た魚のように曲を作り始めたのです。

　ドラム、ベース、メロディーのほかに、コードやサンプリングのギターやオーケストラヒットの音を入れることができるのです。特に、コードバッキングを入れることができるということは、作曲、アレンジに大きな影響を与えました。

　例えば、コードが変わらずにベースが変化していく曲、また同じ音のメロディーの下で、ベースやコードが変化していく曲など、一般音楽における作曲、アレンジの常套手段を取り入れることができるわけです。

　音色も、FM音源で自由に作ることができ、まだサンプリングでも無限に音を使う（容量の許す範囲）ことができるのです。

曲作りの基本は 共通なもの

　このように、コンシューマーとアーケードでは、ゲームミュージックの作曲における手法も考え方も違います。しかし、人を感動させる部分、いい音楽と人に親しまれる曲のエッセンスの部分は、ゲームミュージックに限らず、あらゆる音楽に共通なものではないでしょうか。私は作曲者として、いつもこのことを念頭において、これからも音作りを楽しんでいきたいと思っています。



発表

第3回

ゲーム懸賞論文 入選作品

第3席

テトリス一過

多根清史
（大阪府　22歳）

マニアゲームの敗退

世間のテトリス熱もそろそろ冷めてきたようですが、おかげで一般客はかなりゲーセンに定着したようです。インベーダーブームが過ぎた後ゲーセンに客足がパッタリ途絶えたことから考えると、テトリスという「ゲーム」だけでなく、ゲーセンという娯楽施設自体が世間に認めてもらえたのでしょう。これはコラムス、ファイナルファイト（以下F・F）といった一般人にも受け入れられる良質なゲームが後に続いたればこそ、といえるでしょう。しかし、ゲーセンの繁栄は、アーケード界の繁栄を意味しているのでしょうか。テトリスブームの陰では、グラIII、RII、ダラIIといった名作シューティングの2作目、3作目が次々と敗退していきました。これらのゲームの失敗を出来の悪さで片付けてしまうのはどうか、と思われます。グラIIIはともかく、RIIなどは前作のイメージを継承・発展させ、緻密さを増した点では、これぞ続編のあり方といえるほどの出来ばえです。では、なぜ売れなかったのか？　要するに、時代が変わったのです。

これら3作に共通するのは、ドット単位で弾をかわす緻密さ、敵の出現位置の徹底した暗記が要求されることでしょう。つまり、非常に「しんどい」ゲームなわけです。従来のようなマニア中心のゲーセンならば、これでもよかったはずです。しかし、テトリス以後の一般客は、ゲーセンに疲れに来ているのではありません。あくまでストレス発散を目的としており、そのような疲れるゲームは敬遠されるでしょう。一方、マニアには至らぬ、初・中級のゲーマーにとってはどうでしょう。彼らはもはやこりています。ゲームというのは残酷なもので、自分の限界をイヤというほど思い知らされます。いくら練習しても、才能のないものには超えられない壁があるのです。特にパワーアップシューティングではそれがはっきりしていて、「こんな所でミスする奴は先へ行く資格ないね」とばかりに、丸裸で前のエリアに押し戻してくれます。忍耐を伴う努力は、5回や10回なら楽しいものですが、それ以上続くと苦痛になります。それが2作、3作と続けば、それについてくるゲーマーは、1未満の等比級数のごとく減る一方でしょう。

多分このようにして、従来の超難度シューティングの没落はもたらされたと思います。それに対して、最近ヒットしているゲームは「金を出す者は拒まず」という顔をしています。テトリス・コラムスには面という概念はなく、延々とゲームは流れ続けるので、ライン数やスコアさえ気にかけなければ、特別な「壁」を感じさせません。F・Fにしても、その場コンティニューシステムのお陰でコインを山と積めば誰でもクリアできるものです。つまり、ゲーム続行に対する抵抗感が非常に少ない、といえるでしょう。これらのゲームのために、ゲーセンを出るころには財布が空になっていた経験をした人は多いはずです。昔、私が小学生のころなどは、ゲームは1週間に1回、100円1個に命を賭ける、という具合で、どのゲームにしようかあれこれ迷っていたものです。それが最近では、明らかに小学生と覚しき子供がF・Fに湯水のごとくコインをつぎこんでいる光景をよく見かけます。随分、1コインの重みは軽くなったものです。

ゲーセンは本来、1コインしか持たない者でも、客として扱ってくれたはずですが、近ごろは「1コインで遊べるのはここまでだ。もっと金を出せば遊ばせてやる」というゲームが多くなったようです。これはボウリングやバッティングセンターと似ています。一定料金で遊べる時間は決まっていて、金さえ出せばいくらでも続けて遊べるのです。つまり、ゲーセンは一般の娯楽施設にかなり近づいてきているといえましょう。一般客が気軽にゲーセンに来るようになったのも、このような変化が原因とはいえないでしょうか。

楽しさとコンティニュー

昔はゲーセンは世間に認知されていなかったし、ゲーム自体一般客を拒むものでした。それがテトリス以後、大きく変わったのです。しかし、果たしてこの変化は、歓迎すべきことなのでしょうか。何も一般人がゲーセンに来るのが悪い、というのではありません。マナーさえ良くしてくれれば、かえって台を取り囲み異様な雰囲気を作るマニアよりも良い客となるでしょう（そのようなマニアもいる、ということです）。ただ、客層の変化に対するゲーセンおよびメーカーの反応が気にかかるのです。

ゲーセンについていえば、テトリス以後売れそうなマシンを大量に仕入れ、人気のないゲームはすぐに取っ払うという態度が目立ちます。人気があるゲームが多く揃っていると待ち時間が少なくてありがたいのですが、一方では、気に入った少々マイナーなゲームとはすぐにさようならという悲劇が背中合わせにあるのです。そして、そのようなゲームはたいてい、苦しんで苦しんで苦しみ抜くタイプのストレスゲームでしょう。非常識な難易度は論外ですが、人間やはり金さえ出せば手に入る安易な快楽より、苦しみの末に手に入れた成功のほうがありがたいものです。それに、その手のゲームは、クリアするまでにかなりの練習を必要とするので、すぐに撤去されては真価が示されないままとなり、余りにも憐れです。現在は操作系はよりシンプルになる傾向があるようですが、操作性が悪いのではなく、かなり難しいゲームは、慣れた時にはかなり味があるものです。私は、少々そのようなゲームが残ってくれたほうが面白い、と思いますが、現在のゲーセンはそういった慈悲深さとは無縁のようです。

メーカーについていえば、今後、難易度は高いが、金を積めば結構遊べるゲームが主流になるのではないでしょうか。F・Fのヒットを見るとき、それは強く感じられます。考えようによっては、F・Fはテトリス以上の革命を成し遂げたのではないでしょうか。従来のゲームは、たとえその



場コンティニューでもパワーダウンというペナルティーが課され、プレイヤーの継続意思を大幅に殺ぎました。1ゲーム1コインクリアが大前提だったわけです。ところがF・Fの場合、コンティニューするとパワーはそのままで、メガクラッシュという特典もつきます。まさに理想のシステム！　といいたい所ですが、肝心の難易度があれでは。一般人では10コインですら、4面に行くのが難しいのではないでしょうか（すべてソドムが悪い！という声も…）。これは、明らかに1コイン1ゲームという従来の原則を破っています。「操作がよくわからない」「敵に囲まれるとわけのわからんうちに死ぬ」と敬遠されがちだった格闘ゲームをあそこまで遊べるものにした優れたゲームシステムは高く評価されますが、その半面かなり難易度調整が厳しいものになったように思われます。

テトリスの残したもの

以前ならこのようなゲームは「ゲームバランスが悪い」と一蹴することもできたでしょう。しかし現に、F・Fは発売以来半年以上にわたり人気No.1を誇っているのです。パロディウスだ！　も、当初こそ高い人気がありましたが、今では見かけることも余りありません。この手の緻密なシューティングは、発売以後2、3カ月パッと売れて、その後急速に忘れ去られていくケースが多いのです。パロの人気下降はそれだけなら注目すべきことではないのですが、F・Fの長寿命を考え合わせると、パロのような比較的バランスのとれたシューティングですらこのあり様ではシューティング、いや緻密なゲーム全体の衰退が予感されてなりません。現在は、「1コインクリアを強制された」過酷なストレスゲームから「コインをつぎこめばとにかくクリアできる」ストレス解消型ゲームへの過渡期ではないでしょうか。コナミやアイレムのようにストレス蓄積型ゲームにおいて優秀なノウハウを持つメーカーにとっては、冬の時代といえましょう。

ベルリンの壁のごとく目に見えるものではありませんが、テトリスはゲーセン界と一般社会の間に確かに存在した「壁」に風穴を開けたのです。テトリス旋風がもたらしたものは、パズルブームなどではなく、ゲーセン界自体の深く静かな、しかも重大な「革命」だったのかもしれません。そして革命には、常に混乱が伴うものです。メーカーが方向性を失っているように見えるのはその表れでしょう。これからは恐らく、AMショーやAOUショーで示される人気度もほとんどあてにならなくなると思われます。が、やがてはメーカーも「一般受けする」ゲームのノウハウを作り出すでしょう。その時こそ、ゲーム界全体がマニアから一般人の手へと譲り渡される時なのです。それが良いことか悪いことなのか？　最大多数の最大幸福とやらをモットーとする民主主義からすれば、それはいいことなのでしょう。しかし、個人的には、明らかに一般受けはしなくとも味わい深いゲーム、リブルラブル、ヴォルフィード、ゲイングランド、などが好きなのです。それらを引き継ぐゲームがなくなるとすれば、悲しいことです。また、それが大多数のマニアの気持ちなのではないでしょうか。

批評

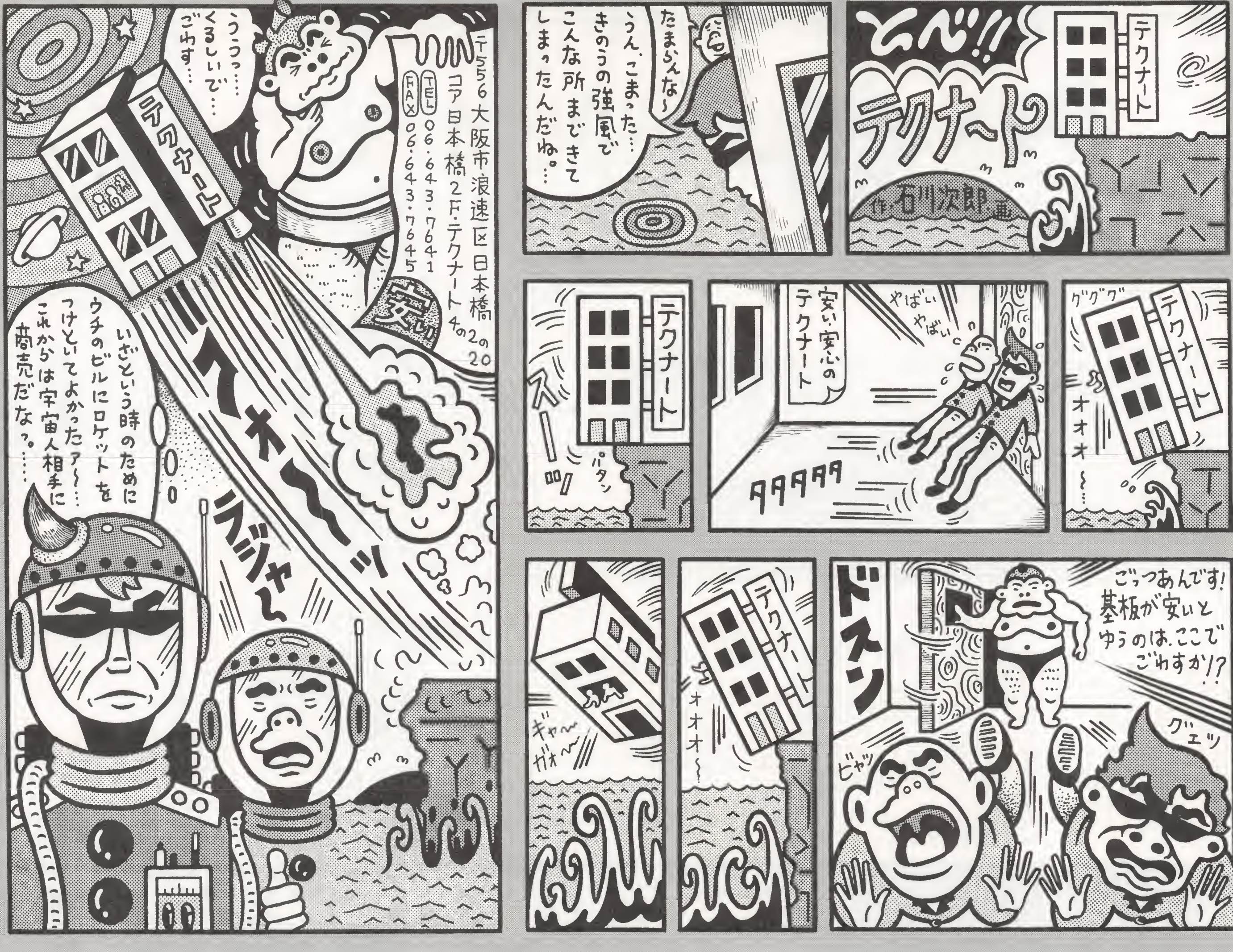
今回の多根君のテトリス一過は、がちっとした硬派のゲーム論です。その独特な視点は昨年度にひきつづき健在で、面白く読ませてもらいました。

多根君は、ゲームをストレス型のものと、ストレス発散型のものと2つに分けてストレス発散型のものが時代の流れに乗っていると論じています。

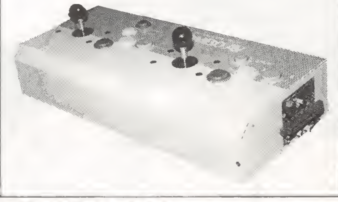
着想はなかなかよいのですが、はたして時代は一般人の方向に向かっているのかどうかとか、個人的に細かい点でいろいろ異論があります。他人が読んだ時に説得できるような反論がしっかりできていればさらによいものになったと思います。

（ぜんじ）





ゲームに金縛り!!



コントロールBOX KIC'S－91
連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター（200ライン15KHz）が使えます。¥29,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥38,000

COMBO AV
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。
Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）¥34,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）¥29,000
VRタイプ（上記両方の対応）¥36,000

18インチ高画質モニター
画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000

NEO－GEOシステム
高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体（コントローラ付）¥58,000
ゲームカセット¥28,000～¥35,000 ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。





KONAMI
ゲーム・ミュージックの宝庫 キング G.A.M シリーズ
新作ゲーム「エスケープキッズ」AOUショー人気の「パンクショット」「サプライズアタック」
3タイトルのオリジナル・サントラ全曲収録!!
国際テロ組織に占領された
SURPRISE ATTACK 全21曲
坊ちゃんバスケにゃ用はねえ。
俺たちゃ体をはってるのさ。…
PUNKSHOT 全11曲
いろんなコースで駆けくらべ、
これが未来の超人レース。…
ESCAPE KIDS 全20曲
コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション VOL.3
5.5 発売
KONAMI GAME MUSIC VOL. 3 COLLECTION
音楽:コナミ矩形波倶楽部
オリジナル・ゲーム・サントラ
CD KICA-7502/税込定価¥2,800
KONAMI
©KONAMI 1990/1991
速報
コナミレーベル "エンディング" 人気投票!!
あなたの選んだエンディング・テーマがCDになる!(発売決定!!)
ハガキ↓
①Best3
②住 所
③氏 名
④年 令
★応募方法
ハガキに次の事項を書いて送って下さい。
①コナミの全てのゲーム・エンディングから Best3を選んで下さい。
②住所③氏名④年令(下記住所に)
★応募先
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株)「コナミレーベル・エンディング人気投票」係
★しめ切り:平成3年6月10日
●応募者の中から抽選で100名様に、この"エンディング・テーマ"のCDをプレゼント!!(発表は発送をもってかえさせていただきます。)
潜入・追跡・情報収集……
緊張感あふれるSCCサウンド!!
ソリッドスネークメタルギア2
METAL GEAR 2 SOLID SNAKE
TACTICAL ESPIONAGE GAME
好評発売中!
TM
音楽:コナミ矩形波倶楽部
(全37曲収録)
[オリジナル・ゲーム・サントラ]
〈特典〉楽譜&タイトルロゴ・ステッカー(初回のみ)
CD KICA-7501/税込定価¥1,500
発売元●コナミ工業株式会社
販売元●キングレコード株式会社

ゴールデンウィークの予定は決まっているかな！
ゲ屋へ行こうか？通販で買ったビデオを見るか？
CDを聴こうか？ゲームを死ぬ程やりこもうか？
なんて悩んでる君！悩むことはない、ゴールデン
ウィークは長いのだ。すべて実行するしかないぞ！

ゲーメスト読者サービス部&ゲ屋



スコルピウス発売

まずはホッと…

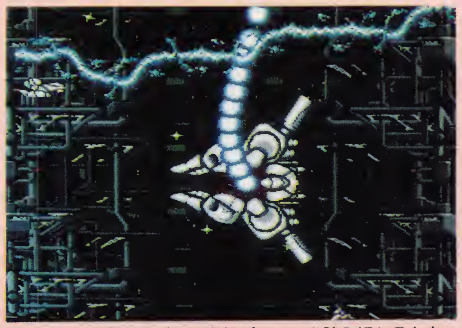
実際のところ、出来上がるまでプログラムを組んでいても、グラフィックの作業をしていても、本当に出来上がるのかなーと心細くなることが度々あった。

作業している本人たちがそうなのだから、ハタから見ていたら実にあぶなっかしく見えただろうな。

それでも、なんとかモノにできたのは、ゲーメスト誌上に発表した以上途中でやめたら物笑いになるぞ、なんとしてもやらなくちゃという、いい意味でのプレッシャー。

次に、㈱メルダックの中潟憲雄さん、平松さんなど諸先輩の指導と励ましがあったればこそです。

とにかく、ゲーメストの編集部の有志、B-TYPEのメンバーはシューティングゲームの第1作「スコルピウス」を完成させて、まずはホッと



▲3面のボスの攻撃パターンを読み切れるか！



▲5面の大型戦艦は怒とうの攻撃だ。

発売記念!! デモプレイ

スコルピウスの発売を記念して、ゲ屋でデモプレイを開催。プレイヤーは石井ぜんじ、GOD鈴木など開発にかかわったメンバーを予定。さらに来店のみなさんにもプレイしていただきます。

☆5月11日(土)2時〜

人気じわり上昇NEWアイテム

☆テレカケース



佐野みきゆき先生のイラストで人気爆発のテレカケース。24枚のテレカを保存できるすぐれもの。

■オリジナルテレカケース(G-1)
●1000円　送料2セットまで250円
3セット以上360円

☆バッジセット



雑君保プ、藤原ひさし、佐野みきゆきの各先生方の
個性が見事に花咲く!?
バッジの下にもおまけがあるぞ！
■オリジナルバッジセット(B-2)　●500円
送料4セットまで250円、5セット以上360円

ゲ屋情報!!



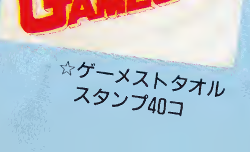
☆スタンプサービスNEWアイテム↗
スタンプ40コ集まった君にゲーメスト特製
アルバムをプレゼント！アルバムの中には
㊙生写真がいっぱいはいってるぞ！



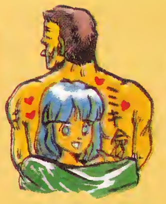
☆ゲ屋テレカ
スタンプ20コ



☆ゲーメストライターセット
スタンプ20コ



☆ゲーメストタオル
スタンプ40コ



■麻雀バトルスクランブル(VS—1)

■ギャルズアイランド
完売記念テレカ(GI-1)
■5枚組・美麗ケース入り
定価5500円
㋘ロゴステッカー付き





●ゲーメストスタッフジャンパー



★問い合わせ殺到!ついに通販開始だ!!
限定品なので早く注文してね。
■ゲーメストスタッフジャンパー(G-2)
●5000円　送料サービス

テレカ

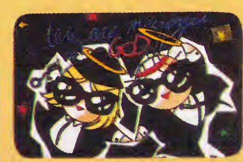

■ストライダー飛竜(C—2)


■ファイナルファイト(C—4)


■パロディウスだ!オールスターズ(P—3)


■パロディウスだ!モアイ戦艦(P-4)

●テレホンカードの価格はすべて1000円(F-2を除く)送料サービス


■雑君保プ(ZT-1)


■冨士弘のワルキューレテレカ 3枚セット(F-2)
●3500円(送料サービス)

X68ユーザーなら買いだ!!

しているところです。

パソコン各誌で紹介

ゲーメストでは各メーカーのゲームソフトを紹介するのになれている。というより仕事だが、今度の場合は逆に紹介していただく立場になって、ログイン、コンプティーク、ベーマガ、Oh!X、テクノポリス、ポプコムなどの各誌編集部に、開発中のサンプルディスクを持ち込み、どきどきしながら説明した。

結果は、みな好意的に紹介して下さって、心から感激!

あとはユーザーから、期待を裏切らぬ出来上がりと評価されることを祈っています。

通販でも㋘屋でも

「スコルピウス」は全国のパソコンショップで手に入りますが、もし手に入りにくいとか、産地直送の趣味があるとか、買うのは㋘屋に決めているとか…事情のある方はどうぞ遠慮なく直接お求めを!

■スコルピウス(X—1)
●8034円(税込み・送料サービス)

(B—TYPE一同)


初めてのゲームを紹介してくれたパソコン各誌。

下敷き


■冨士弘のワルキューレ(F—3)


■ストライダー飛竜(C—1)


■パロディウスだ! 摩天楼の危機編(P—2)


■ファイナルファイト(C—3)


■パロディウスだ!燃ゆる帝都編(P-1)

下敷きの価格はすべて250円
送料1枚120円
2枚以上250円

■送料のお知らせ
たくさんの商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例)テレホンカード……サービス
下敷き2枚…………250円
バインダー2冊……730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

おなじみ


■ゲーメストNEWオリジナルTシャツ(W—5)1着2000円(送料サービス)


■冨士弘のワルキューレレターセット(F—1)
●600円
送料2セットまで250円
3セット以上360円


■ゲーメストオリジナルトレーナー (W—1)
1着3900円(送料600円)



■ゲーメストバインダー(B—1)●800円
送料1冊360円
2〜4冊730円
5冊以上880円

ニューアイテム追加!!

●人気のカードゲーム、モンスターメーカーをはじめ、いろいろあるよ。



●おまたせの小説もついに入荷!!
ワルキューレ、ドラスピ共に大人気。他のゲーム関係の本もたくさんあるよ。ゲームの本なら㋘屋だ!!



ちゃら子のVIDEO&CD月間TOP10



はい、今日は。今月もやってきましたビデオ&CDベスト10コーナー。

今月はビデオのベスト10に大きな動きはなかったのだけれどCDは大激動―2位とほぼダブルスコアでビデオゲーム年鑑1990が彗星の如く現れ1位の座を奪いました。

やはり1つ買えば、人気ゲームのVGMはほとんど聴けるという点がいいのかな？

来月はドラゴンセイバーやストリートファイターⅡなどの超人気CDが間違いなくベスト10入りしてくると思うので、また順位に動きが出てくるだろうね。

今月のおススメビデオ&CD

まずビデオからいってみましょう。

ズバリ、ギャルズアイランド。ワルキューレやフェリオスなどナムコの人気ゲームの女の子がほとんど見られるよ。いわゆる攻略ビデオではないけれど十分楽しめます。

そしてCDはといいますとゲームも爆発的人気のストリートファイターⅡです。タイトルのストリートファイターⅡをはじめU.S.ネイビーなどCPシステムの強力なラインナップの数々。かなり大おススメしちゃうな。そうそう、ストリートファイターⅡのアレンジで拳のところがかっこいいのでぜひ聴いてくださいね。

では、また来月ね。

今月のランキング表

	ビデオ TOP 10				CD TOP 10			
①	グラディウスⅢ	6500円	98Pts	㋖	サイトロンビデオゲーム年鑑1990	4500円	65Pts	㋚
②	パロディウスだ！	4000円	89Pts	㋖	ダライアスⅡ	3200円	35Pts	㋚
③	TVゲームの歴史2（タイトー編）	3800円	30Pts	㋚	タイトーゲームミュージック2（ダライアス）	2627円	21Pts	㋐
④	TVゲームの歴史1（タイトー編）	3800円	23Pts	㋚	ストライダー飛竜	2627円	20Pts	㋚
⑤	ギャルズアイランド	3800円	18Pts	㋚	ニンジャウォーリアーズ	2627円	17Pts	㋚
⑥	SETAスペシャル	3914円	14Pts	㋭	エリア88	1500円	17Pts	㋚
⑦	ギャラクシーフォース	3667円	14Pts	㋚	ダークシール	1500円	15Pts	㋚
⑧	カプコンゲームシンドローム	9476円	11Pts	㋚	グラディウスⅢ	3000円	14Pts	㋖
⑨	コナミシューティングベスト	9476円	11Pts	㋚	ビデオゲームグラフィティVOL.2	2812円	14Pts	㋪
⑩	ゲームミュージックフェスティバル90	5800円	11Pts	㋚	ナムコゲームサウンドエクスプレス1（ワルキューレ）	1400円	14Pts	㋪

㋐＝アルファレコード・㋚＝サイトロン・㋖＝キングレコード・㋭＝ポリスター

ビデオ

☆ビデオはすべて送料サービスです。
●※はVHSのみ



■美少女ソフトオリジナルカタログVOL.1・2（V―40・49）※
●38分・35分／各3800円



■ダライアスⅡ（V―38）※
●45分／4944円



■はじめまして（V―37）※
●30分／5800円



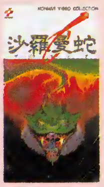
■アフターバーナー（V―1）
●30分／3378円



■マージャンギャルズグラフィティVOL.2（V―33）※
●30分／2884円
■マージャンギャルズグラフィティVOL.3（V―36）※
●30分／2884円
■マージャンギャルズグラフィティVOL.4（V―39）※
●30分／2884円
■マージャンギャルズグラフィティVOL.5（V―46）※
●30分／3000円



■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V―34）※
●60分／4944円



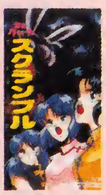
■沙羅曼蛇（V―4）
●20分／3378円



■源平討魔伝（V―15）
●30分／3667円



■TVゲームの歴史（ナムコ編）VOL.1・2（V―50・51）
●各30分／3800円



■麻雀バトルスクランブル（V―44）※
●45分／8800円



■パワードリフト（V―18）
●30分／3667円

CD

CD送料のお知らせ ●1枚→250円 ●2枚（2枚組）～3枚（3枚組）→360円 ●4枚以上→400円

○おススメCDリスト　このほかにもいろいろあるぞ！5月号の付録を参考にしてね。

01019	R-TYPEⅡ	2500円	01112	マージャン・サウンド・グラフィティ	2500円
01076	パロディウスだ！	2800円	01114	みつめていいよ第2号	2800円
01077	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱 平成3年版（3枚組）	6800円	01123	ストリートファイターⅡ（2枚組）	3500円
01026	SSTバンドライブ	2500円	01124	コラムス・コラムスⅡ	1500円
01099	THIS IS NAMCO!	2600円	01125	E.D.F―JALECO―	1500円
01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01002	ギャラクシーフォース	2667円
01061	ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL.2「バーニングフォース」	1500円	01075	ミュージック・フロム SUPER魂斗羅&A―JAX	3000円
01127	ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」（2枚組）	3000円	01015	ウイニングラン	2500円
01062	ナムコ・ベスト・ヒットパレード！	2500円	01006	究極タイガー	2627円
01063	ビデオゲームグラフィティ	3008円	01128	Formula（2枚組）	3200円
01064	ビデオゲームグラフィティVOL.3～6	2812円	01129	ルナーク・ガンフロンティア	1500円
01070	交響詩グラディウスⅢ	3000円	01130	エドワードランディ・ガンフロンティア	1500円
01104	みつめていいよ創刊号	2884円	01074	サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部	2843円
01107	みつめていいよ増刊号（3枚組）	5000円	01021	ファイナルファイト（2枚組）	3500円
01111	矩形波倶楽部	3000円	01108	ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL.3「ファイネストアワー」	1500円

NEW

☆CD新譜情報

5月1日発売	01131	ビデオゲームグラフィティVOL.7	2800円
5月5日発売	01132	コナミ・ゲーム・ミュージックコレクションVOL.3	2800円

ゲーメスト読者サービス部通販申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	※ 東京	※ 5	98420	金額	※

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

料金 | 払込み | 特殊 | 円

払込人住所氏名
※（郵便番号）〔お忘れなく〕
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔 — — 〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	98420

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 ※

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

㋘屋 瓦版（かわらばん）

第４号

編集人：古葉美一
㋘屋瓦版
1991年(平成3年)
5月1日㈬



ナムコフェア超込み!!

案の定といいましょうか、何といいましょうか、ナムコフェア開催中の㋘屋の忙しいこと忙しいこと。日曜日ともなればもうまさに生き地獄でござい。地獄の沙汰も客次第とはこれいかに。

ザ・ナムコゲームデモプレイ！

3月21日(祝)に、当店にて編集部員によるナムゲーデモプレイ大会が催されたのを知っているかな？ デモプレイの機種は次のとおり。カッコ内はプレイヤー。

●ゼビウス（山河悠理）
●ドラゴンセイバー（C・LAN）
●ドラゴンスピリット（山河悠理）
●ドルアーガの塔（山河悠理）



余裕のピースサインをおくる山河悠理氏。

★ゼビウスは時間の関係で2周クリアでストップ。「時間があれば1000万もできるんだけどね」(山河談)
★セイバー。プレッシャーへの弱さは編集部一と自負する(?)C・LANことうじゃり。なんとか言いつつもシッカリと大道芸しちゃってたりします。友人も応援に来てくれました。
★ドラスピは難なく(?)クリア。
★ドルアーガのプレイは見事なもんでした。途中、ギャラリーA「キャンドル取らないんかあー?」山河「そんなもんいらぬ！」。魔王じゃのう。

ところで、セイバーよりドルアーガのプレイ時のほうがギャラリーのマナーが良かったような気が……。皆さんはこれをどう考えますか？ 少し考えてみましょう（えらそう）。

ナムコクイズ大会ゲスト乱入！

スペースの都合により割愛させていただきます。詳しくは、目次の上を読んでください。

雑君先生サイン会大混雑！

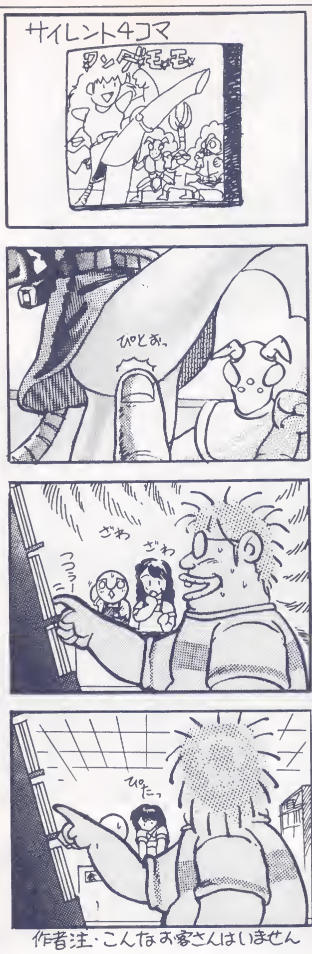
〔㋘屋店外31日＝馬　波平〕

えー今日はあいにくの雨模様で、サイン会にはあまり人が来ないのではないかと…あっ、そんなことありません！ 見てくださいこの人！人！人！ものすごい人数です。かつて㋘屋がこんなに込んだときがあったでしょうか!? 雑君先生の人気は健在です！

それでは一つ私もサインをもらいに…えっセイリケン？何それ拳法っスか？ああ整理券ね。持ってませんけど…。げっ一番最後ってアンタそりゃないよ…（ちなみにサイン会は2時から閉店7時まで続く）。結局200人近くサインしたというのもスゴイ話ですね。雑君先生ごくろうさま。



タキシードに蝶ネクタイで登場の雑君先生。花束を持って来てくれた女の子もいました。



5月のイベント

11日㈯ 2時〜4時 スコルピウスデモプレイ

石井ぜんじ、GOD鈴木らによる実践攻略デモプレイ。スコルピウスのおもしろさをおもいっきり披露するぞー！君にもプレイしてもらう。

6日㈪ 1時〜 古川もとあき氏1日店長

5月5日コナミベストコレクションVOL・3の発売で波にのる古川さんが1日店長で登場。

当日は、サイン会や生演奏など楽しい企画がめじろ押しだ。

18日㈯ 2時〜4時 ストリートファイターⅡ ゲーム大会

人気絶好調のストⅡ。なんとカプコンから筐体ごと借りてしまったのだ。優勝者にはすばらしい賞品があるぞ！ 対戦プレイで勝負だ！

参加希望者は、ハガキに使用キャラ、ハイスコア（面数も）を書いて㋘屋まで。5月5日の消印まで有効。抽選で20名様に出場券を送ります。

24日㈮〜31日㈮ ㋘屋版ご商談の場

ゲーメストアイランドでおなじみのご商談の場を㋘屋でも開設。買いたいものや売りたいものを20日までにハガキに書いて送ってね。もちろん商品を持ってきても可。

商品のお預かり期間は21〜29日までです。さらに26日㈰は販売希望者によるセリ市を開催。売りたいもの、売り始めの値段、電話番号を書いて、ハガキで㋘屋"セリ市"係まで。ご商談だけご希望の方は、同じ書き方で㋘屋ご商談の場係まで送ってね。

★通販のお問い合わせは03・3293・9321 読者サービス部まで。

1942ゲーム大会 戦果報告

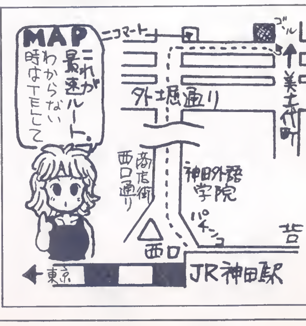
去る4月2日から7日まで1942ゲーム大会の激戦が続いていた㋘屋より、最終の結果が送られて来たので、ここに報告する。

栄光の優勝者は、
東京都　明野秀二さん
(204620点)

1人だけ20万点を超えるスコアをたたき出し、ゲーム大会を劇的にしめくくった。



▲(京都市・RYDEEN君) ★㋘印の鬼瓦当たり(うそ)瓦版アイテムをあげよう。



天下一ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA
☎03-3293-9325
営業時間
12:00〜19:00
月曜定休
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F

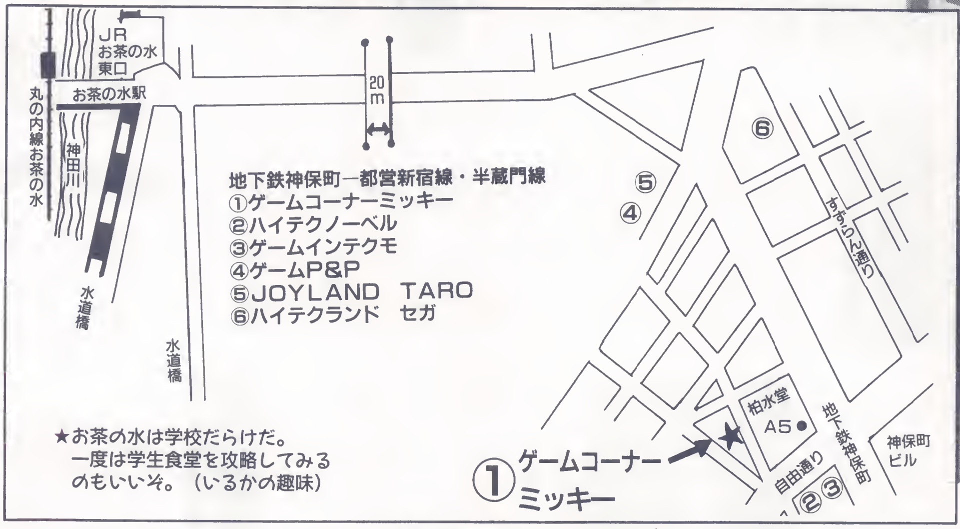
●5月6日㈪ 矩形波倶楽部 古川氏㋘屋1日店長になるぞ!!イベントあり。

ミッキー

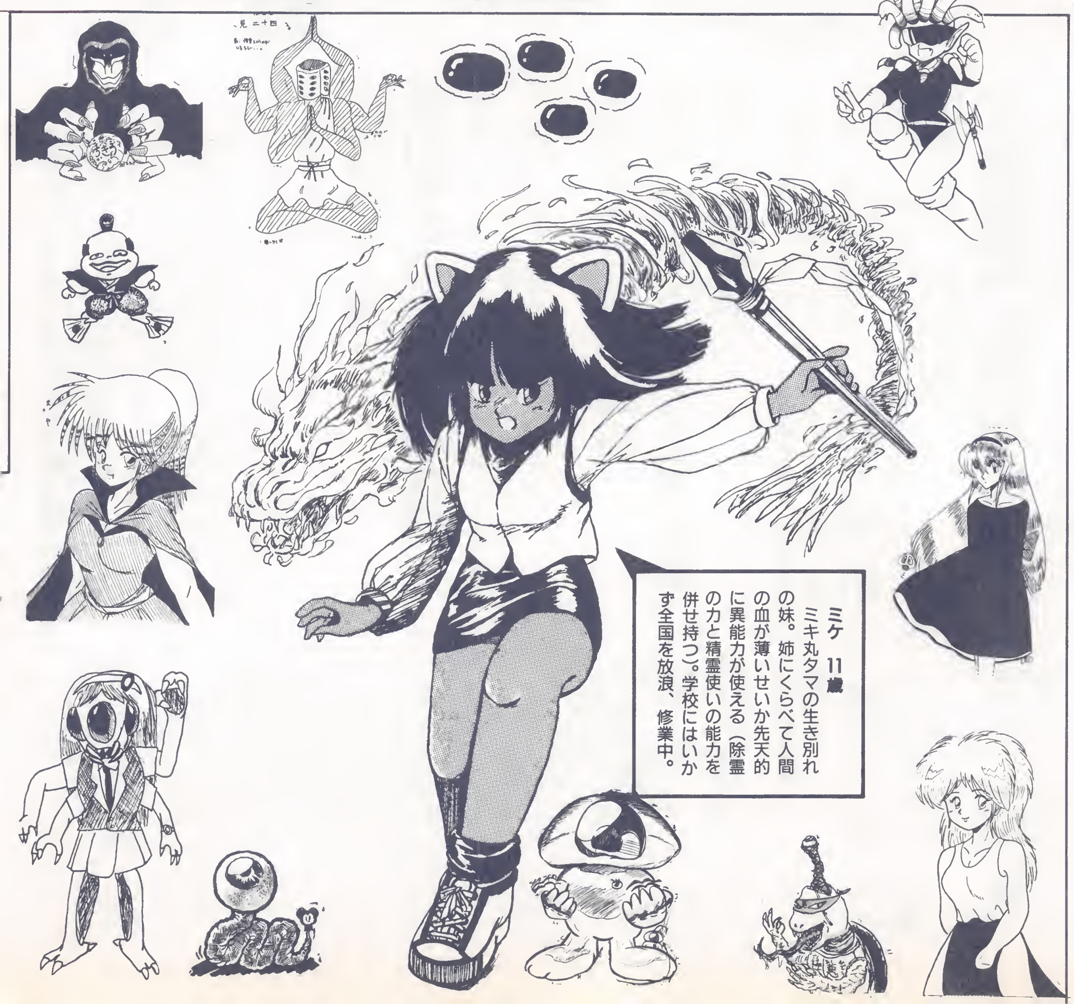


このコーナーに写りたい人、5月2日PM4時にミッキー集合。

★ミッキーマップ第三弾　お茶の水駅東口よりこられる！



★ミキ丸ストーリー第13話



アルバイト急募!!

- 時間AM10：00〜PM11：00
  （早番・遅番アリ）
- 時給750円以上
- 年齢18〜25歳
- 交通費支給
- ユニフォーム
  （ジャンパー支給）
- 仕事内容はホール係
  軽作業、相談に応じます。

ゲームコーナー ミッキー
〒101 東京都千代田区
神田神保町１—16
☎03(3293)4852

ゲームコーナー 全台50円!!







ラッドモビール登場
もちろん50円!!





タマのミキ丸―キャラクターコンテスト

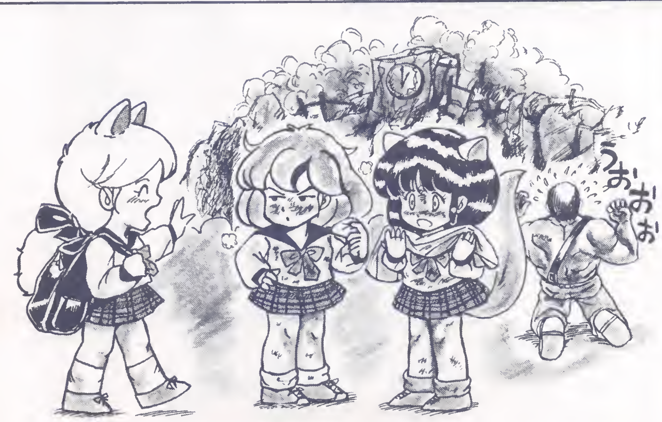
楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか？毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

要領　住所、氏名、年齢をかいて右頁のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（Ⓐか Ⓑ）を書いてね。

締切　毎月20日、今月は5月20日
Ⓐはミキ丸キーホルダー
Ⓑは㊙ゲームテレカ

キャラコン当選者（画面右上より時計回りに紹介、プロフィール省略します）●メデューサ・リア―三重県ろと君―Ⓑ●ジョーカー・ミリア―埼玉県LED君―Ⓐ●クリス・H・スタンド―福井県デンデン君―Ⓑ●T・M・N・S―静岡県日吉君―Ⓑ●みゅーたんと内藤くん―熊本県しまだ☆イ助君―Ⓑ●子メダマ―山形県トラK君―Ⓑ●江井利アン―東京都アムルの弟君―Ⓑ●ドラッキ魔夜―福井県ZWS君―Ⓐ●短筒大名―大阪府WATS君―Ⓑ●具乱怒頼朝―埼玉県諸葛瑾君●人見二十四―香川県HELIOS君―Ⓑ●尾振しょん―兵庫県エンキドウ君―Ⓑ
☆諸葛瑾君は住所教えて。☆今月はプロフィールスペースないので、かんべんね。仲良くおはらいされてください。



眠ったままでゴメンの巻2

連載当初より事件の絶えなかった歯我田中。実は呪われた土地に校舎が建っていたのだ（太古のゲーセン跡地）。

ミキ丸が朝ねぼうした登校日に、とうとう悪霊たちが正体を現し、教師や生徒たちにおそいかかった。

その時、霊の動きを察知して一人の除霊師がかけつけた。

彼女の活躍で悪霊たちは退治されたが、必殺技・火竜を使用したために学校は全壊!?

新学年スタート早々に休校となってしまった。

突然現れて、突然に姿を消した除霊師、彼女こそ、行方不明中のミキ丸の妹〝ミケ〟であった。

しかし事件に巻き込まれた人たちや、お昼すぎに登校して「建て替えですかあ？」と大ボケをかましたミキ丸も、その事実に気づくことはなかった。

今月の課題
魔マさんのご近所付き合いの相手、奥さん方をたのむね。

「ミキ丸一家2周目」連載第13回　作・みんくいるか　提供・ミッキー　★ミケのほうが人気出そうで困ったなあ。再登場はあるか？

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

先月から（独断と偏見に基づく）コメントを復活させているけど、みんなの感想はどうかな？意見や希望を聞かせてほしいぞ。

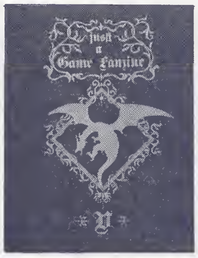
〈投稿規定〉

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください（ないと掲載できない場合があります）。
①発行者(団体)名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか（例「○月号～△月号の範囲」）
④通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑤そのほか、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。
☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。5月20日までに届いたものは8月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

ゲーム本で行こうII



大阪大学漫画研究会かこれかに丸発行、A5判52頁オフ。「内容はワルキューレ・妖子などの漫画に、イラストやファミスタ講座とファンタシースター対談などもろもろ。読みやすくなったと思いますのでぜひどうぞ」
無難におさまってしまっているが、逆に良くまとまっているとも言える。
通販は送込み500円の無記名小為替で。（〒562 大阪府箕面市半町1－9－6池永寮 小林卓也）

BLUEじゃいられない



日本野獣の会発行、CMT個人誌、B5判20頁オフ。「アルテミスが主役のワルキューレストーリー!?おまけもつきます」
内容はマンガ1本＋ゲストイラスト。できのほうは、表紙から想像されるとおり。
通販は送込み300円の無記名小為替で。
〒243-04 神奈川県海老名市中新田1176-303 大槻文博）

BREATH JUMP SIDE



NO DAMAGE発行、A5判124頁オフ、表紙フルカラー。
「在庫ある限りのおまけ（カセットレーベル）付きです」
イラスト・マンガ指向にもかかわらず、ちゃんと読みでもある1冊。13人による「思い出のゲーム」コーナーは、各人のゲームがだぶってないのがすごい。
通販は送込みで1冊800円（2冊目からプラス600円）の無記名小為替にて。（〒177 東京都練馬区関町北 武蔵関駅前郵便局留 川村真理「JSG」係）

PRESENTMENT 2



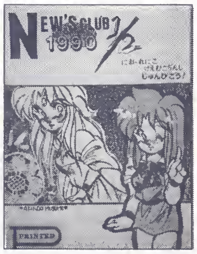
R-KIDS発行、A5判68頁オフ。
「その筋の方のための本です。買って損はない！……と思う。R-KIDS本誌もよろしく。ほかの発行物の申込用紙が欲しい人は、宛名カードの隅にでもご記入を」
PIVも合流して、すっかりマニア必携アイテムって感じ。麻雀バトルスクランブルの元シナリオもある。
通販は送込み800円の無記名小為替＋宛名カードで。（〒170 東京都豊島区池袋本町4-22-3 さつき荘1号室 横山方「PRE2通販」係）

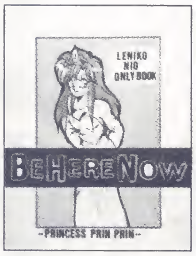
TRY TO STAR&解説書



RISING FORCE発行、A5判78頁オフ＋B6判14頁コピー。
「脳みそが火を噴くような思いでようやくできたRISING FORCE第2弾！ほとんど全部漫画というパワーで押します」
内容はバーニングフォース・トライゴン・マジックソードなど。ちょっち説明不足だけど、情熱はマル。
通販は送込みで700円の無記名小為替＋宛名カードで。（〒211 神奈川県川崎市中原区宮内297-1 酒谷岳史）

NEW'S CLUB 1990 1/2 ①
Be Here Now ②





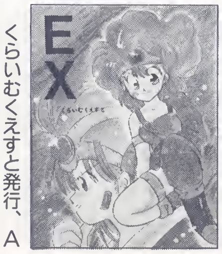
鴻上商事発行、①はB6判16頁オフ、②はB5判16頁コピー、表紙色上質紙。
「にお・れにこの個人誌です。①はゲームオンリー、②はゲーム&オリジナルのトーク本です。よろしくしてくださひ」
①は、わや姫主人公の6頁マンガ&イラストなど。②は、にお・れにこ嬢のひとりごと、って感じのイラスト&フリートーク。
通販は送込み①は100円小為替＋120円切手、②は200円為替＋120円切手、両方なら300円為替＋175円切手で。
（〒274 千葉県船橋市大穴北1-20-29 三輪玲子）

SCOOCHO



ドリームシンジケート発行、B7判8頁コピー。
「送料だけのタダ小冊子。B7判8頁で強引に盛りだくさん。STAGE1は5月20日発行！」
すべてはこれから。がんばってくれたまえよ、うん。
通販は62円切手＋宛名カードか、62円切手を貼った返信用封筒で。
（〒064 北海道札幌市中央区南12条西13-2-43-1 上口方「ドリームシンジケート」）

EX



くらいむくえすと発行、A5判60頁オフ、表紙カラー。
「まつやま登のDQ個人誌です。宛名カード同封してください」
IVをメインにギャグありシリアス？ありのマンガ誌。
通販は送込みで700円の無記名小為替＋10円切手で。
（〒198-01 東京都青梅市二俣尾4-1048-1 岡部方「EX」係）

5時のプチ・フール



朱瀬りく個人誌、A5判28頁オフ、表紙2色。
「DQIII本です。アテナカード入れてくださるとうれしい♡」
ゲーム内のストーリーからちょこっとずれたシーンが特徴。ゲストさんもアリ。
通販は送込みで300円の無記名小為替＋175円切手にて。
（〒649-64 和歌山県那賀郡打田町打田1421 田中麻衣）

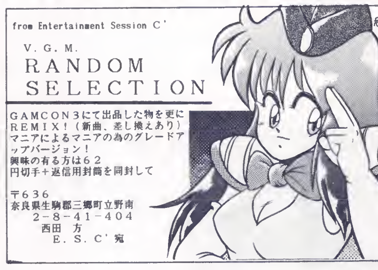
伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。

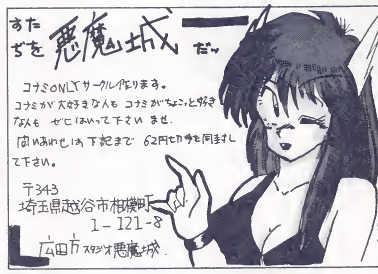




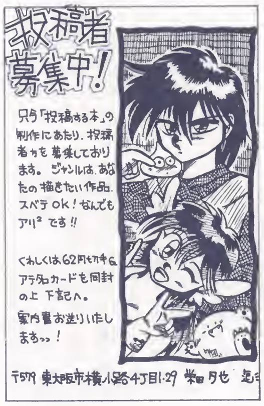




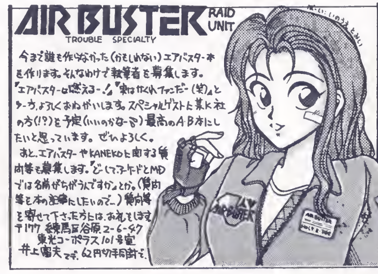












聞こえるか！ゲームの叫びが… キミの部屋に喝！

ナムコ

システムIIボード…¥83,000
ワルキューレの伝説（ロム）…¥65,000
ファイネストアワー…¥18,000
オーダイン…¥22,000
フェリオス…¥25,000
マーベルランド…¥20,000
ドラゴンセイバー…¥40,000
球界道中記…¥12,000
未来忍者…¥14,000
バーニングフォース…¥6,000
ベラボーマン…¥32,000
スプラッターハウス…¥22,000
ワールドスタジアム'88…¥7,000
〃 '89…¥7,000
〃 '90…¥10,000
ロンパーズ…¥10,000
アサルト（P付）…¥23,000
ギャプラス…¥12,000
源平討魔伝…¥22,000
クラックス…¥5,000
スカイキッド…¥18,000
ゼビウス…¥5,000
イシターの復活…¥50,000
トイポップ…¥25,000
フォゾン…¥53,000

セガ

フラッシュポイント…¥18,000
テトリス…¥42,000
オーライル…¥32,000
エースアタッカー（P付）…¥35,000
ガルディア…¥5,000
忍…¥30,000
ボナンザブラザーズ…¥35,000
メジャーリーグ（P付）…¥35,000

タイトー

ワードナの森…¥9,000
中華大仙…¥6,000
レインボーアイランド…¥23,000
バラメデス…¥12,000
フリップル…¥5,000
パズニック…¥10,000
トッペル探検隊…¥6,000
功里金団…¥11,000
スラップファイト…¥12,000
火激…¥9,000
達人…¥42,000
苦胃頭捕物帳（サブ）…¥5,000
キャメルトライ（サブ）（P付）¥15,000
ドンドコドン（サブ）…¥7,000
ヘビーユニット…¥10,000
メガブラスト（サブ）…¥7,000

コナミ

グラディウスI…¥25,000
〃 II…¥50,000
〃 III…¥48,000
パロディウスだ！…¥78,000
コンバットスクール…¥3,000
少林寺への道…¥5,000
ライフフォース…¥32,000
パンクショット…¥55,000

アイレム

エアーデュエル…¥40,000
ドラゴンブリード…¥33,000
イメージファイト…¥34,000
R-TYPE II…¥35,000

カプコン

ファイナルファイト…¥125,000
大魔界村…¥100,000
カプコンワールド（P付）…¥16,000
戦場の狼…¥6,000
ブラックドラゴン…¥13,000
闘いの挽歌…¥17,000
ソンソン…¥5,000

SNK

サイコソルジャー…¥25,000
ASO…¥14,000
パドルマニア…¥4,000
タッチダウンフィーバー…¥7,000
ゴールドメダリスト…¥6,000

テクノスジャパン

西遊降魔録…¥9,000
パイプドリーム…¥18,000
コンバットライブス…¥28,000
ダブルドラゴン…¥16,000
ドッジボール…¥5,000
ブロックアウト…¥10,000

データイースト

サイコニックオスカー…¥10,000
トリオザパンチ…¥15,000
ドラゴン忍者…¥28,000
ファイティングファンタジー…¥25,000
ビッグプロレス…¥2,000
ミッドナイトレジスタンス…¥38,000
ラストミッション…¥9,000
ロボコップ…¥28,000
チェルノブ…¥32,000
ダーウィン4078…¥8,000

その他

ラビオレプス…¥13,000
ハットリス…¥10,000
ギガンデス…¥16,000
クレイジークライマー…¥13,000
テラフォース…¥10,000
ミュータントナイト…¥18,000
銀河仁侠伝…¥14,000
バルトリック…¥17,000
ロッドランド…¥33,000
アルゴスの戦士…¥12,000
シルクワーム…¥10,000

麻雀

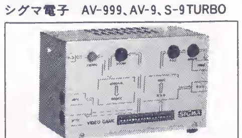
ねるとん牌鯨団…¥18,000
麻雀大予言…¥15,000
東京ギャル図鑑…¥6,000
トリプルウォーズII…¥18,000
アイドル麻雀…¥11,000
夏物語…¥15,000
麻雀学園I…¥6,000
〃 II…¥9,000
麻雀革命…¥10,000
麻雀クリニック…¥5,000
おとなの麻雀…¥5,000
ギャルの告白…¥8,000
〃 の開花…¥10,000
ビタミンC…¥7,000
麻雀殺人事件…¥7,000
〃 刺客…¥7,000
Gメン89…¥5,000
麻雀シスターズ…¥2,000

下取りコーナー

ワルキューレの伝説…¥48,000
オーダイン（ロム）…¥13,000
アサルト（P付）（ロム）…¥11,000
スプラッターハウス（ロム）…¥12,000
パックマニア（ロム）…¥13,000
リブルラブル…¥25,000
ドルアーガの塔…¥20,000
スカイキッドDX…¥35,000
トイポップ…¥15,000
アテナ…¥5,000
サイコソルジャー…¥20,000
ASO…¥8,000
グラディウスII…¥40,000
パロディウスだ！…¥63,000
サラマンダ…¥23,000
ライフフォース…¥25,000
悪魔城ドラキュラ…¥25,000
恋のホットロック…¥20,000
ブラックドラゴン…¥7,000
虎への道…¥7,000
サンダークロス…¥30,000
スーパーロコモーティブ…¥20,000
ダイナマイトダックス…¥25,000
ダンプ松本…¥20,000
グラディウスIII…¥38,000

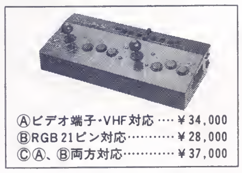
コントロールBOX

シグマ電子 AV-999、AV-9、S-9TURBO



AV-999…¥25,000
AV-9…¥20,000
S-9ターボ…¥10,000

KIC'S-91



Ⓐビデオ端子・VHF対応…¥34,000
ⒷRGB 21ピン対応…¥28,000
ⒸⒶ、Ⓑ両方対応…¥37,000

ハッピー商会のSVG－8



SVG－8標準タイプ¥34,000

当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板の割引をいたします。

株式会社 トライ 〒270千葉県松戸市新松戸南1丁目365 荒川グリーンビル205 TEL0473-48-3880(代) FAX0473-48-3885
休日 日曜・祝日 営業時間 12時～20時まで

ちゃら子のDISC BOX

今月は目移りしちゃうね!!

ゴールデンウィーク真っ只中の今日このごろ、みなさんいかがおすごしですか？
今月も新譜はもりだくさん。どれを買おうか迷っちゃうよね。



雷牙



1991年５月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ
CD：PCCB-00063 ￥1500(税込み)
収録時間　38分00秒

1.ATTACKING FORCE(OPENING)　2.TAKE THE AIR(INTERVAL)　3.雷牙――AIR LAND BATTLE(STAGE 1)　4.KO・KE・O・DO・SHI(BOSS 1)～STAR STARTER(ROUND CLEAR 1)　5.CLOSE QUARTER FIGHTING(STAGE 2)　6.KO・TE・SHI・RA・BE(BOSS 2)～SPIRIT OF FIRE(ROUND CLEAR 2)　7.カルタス――KARTUS(STAGE 3)　8.PENDULUM(BOSS 3)～COFFEE BREAK(ROUND CLEAR 3)　9.BIG COLUMNS(STAGE 4)　10.ROLLING LASER(BOSS 4)～CALM(ROUND CLEAR4)　11.DOG FIGHT II(STAGE 5)　12.MIGHTY MAC(BOSS 5)～TEA BREAK(ROUND CLEAR 5)　13.BURIAL SONG(STAGE 6)　14.LAST STAND(BOSS 6)～PEACEFULLY(ROUND CLEAR 6)　15.FREEDOM――永遠の平和を願って――(ENDING)　16.SHOOT DOWN(GAME OVER)～DANGER! DANGER!(CONTINUE)　17.ACE'S HIGH(HIGH SCORE)　18～20.VOICE COLLECTION

プレイしているときは気がつかなかったけど、雷牙のVGMはオケヒ（オーケストラヒット、ギャン！とかいうふうに聴こえる）が使われていたのね。オケヒが入ると曲に広がりが出てくるというか、厚みが出て聴いていて迫力を感じるようになるね。
オケヒは使いすぎるとしつこく思うけど雷牙の曲は、山淑は小粒でピリリとからい的なうまい使いかたをしてるなあと思います。
あと、引きがうまい。曲中にフッと静かになるところがあってそこが、曲の盛り上がりをさらに高めてると思う。
雷牙、聴いてほしいなっ！

ASO II



1991年５月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ
CD：PCCB-00062 ￥1500(税込み)
収録時間　34分12秒

1.THE SPACE FLIGHT(ARRANGE VERSION)　2.ASOIIタイトル　3.THE SPACE FLIGHT(AREA 1)　4.SEVERE FIGHT(BOSS 1)　5.CLEAR　6.ぼくの飛行機(SHOP)　7.THE BIG BATTLESHIP(AREA 2 戦艦上)　8.SONIC BARRIER(AREA 2 戦艦内部)　9.MASSACRE(BOSS 2)　10.MACROCOSM SPACE(AREA 3)　11.STOICISM(BOSS 3)　12.WARP ZONE(AREA 4)　13.MASSACRE(BOSS 4)　14.PLANET OF WATER(AREA 5)　15.SEVERE FIGHT(BOSS 5)　16.亜空間(AREA 6)　17.MASSACRE(BOSS 6)　18.THE FINAL ZONE(LAST BOSS)　19.LAUGH(ENDING)　20.S.E.COLLECTION

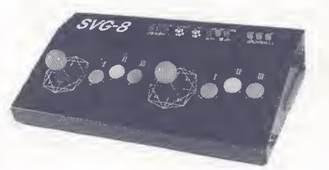
ネオ・ジオ初の正統派シューティングといえるASOⅡ。
VGMのほうは宇宙空間をイメージさせる共通の雰囲気のようなものをもっています。
あと、私がおやっ？と思ったのはSEコレクションに入っている音声合成です。
私が音声合成に持っていたイメージとは違って（いい意味で）いたので印象的でした。ずっと昔に流行したボコーダーボイスみたいなんですよ。
そしてやはりエンディングですね。シューティングゲームのエンディングはどうしてぐっとくる曲が多いのかなぁ。ASOⅡのエンディングもぐっときますね。

FOR AMUSEMENT MACHINE PRODUCED BY YELLOW-BAG



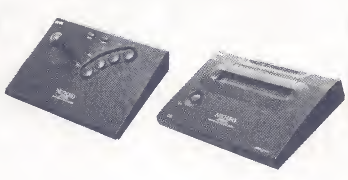
価格	RGB仕様￥18500　ビデオ出力付き￥25000
本体サイズ	W250×H60×D200
コントローラ	ネオジオコントローラーが使用可能(別売￥5800)
	MSX用コントローラーはアダプターにて使用可
付属品	RGB仕様(21ピンか15ピンケーブル付き)
	ビデオ仕様(ビデオケーブル付き)
オプション	MSX用ケーブル￥1000
	RFケーブル￥2000　中間ハーネス￥2500

SVG-8



標準タイプ　￥34800
RGBタイプ　￥29800

NEO-GEOシステム

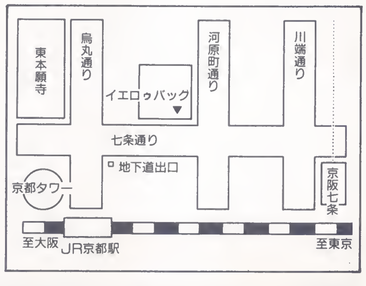


？円

ご注文方法　電話で在庫と価格を確認の上現金書留でお申し込み下さい。中古基板在庫有ります。価格・有無は電話で、詳しいリストは62円切手3枚同封のうえ下記まで請求してください。
FC・PC・メガドラ他ハード・ソフト買い取りします。買い取り方法・価格については詳しい資料送りますので62円切手３枚同封のうえ下記まで。

☎　075-343-4860
FAX.075-344-0515
営業時間　AM11：00－PM22：00
年中無休　消費税は要りません
送料全国一律500円

Yellow-Bag



スーパーファミコン・FC・PC・メガドラ他新品中古も扱っております。
〒600 京都市下京区七条河原町北西角　コスモSt河原町1F

ストリートファイターII G.S.M.CAPCOM4/ALFH LYRA



1991年3月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.

CD：PCCB-00056 ¥3500(税込み)

読者の一押し

ストリートファイターIIのCD買ったぞー!!

アレンジの春雷はめざめの曲にはサイッコー!!

(富山県　B・V・D君)

春雷はストリートファイターIIの8人のテーマのメドレーです。

特に私がいいねえ〜と思ってしまったところはKENのテーマの前に「しょおりゅうけん!!」って入っているのよね。すごくかっこいい。KENを表現してるなあという感じがしますね。

ストリートファイターIIの曲はどれも聴きごたえがあるので（スペインもいいよね）おススメだっー

ナムコ ビデオ ゲーム グラフィティ VOL.7



1991年5月1日発売　ビクター音楽産業

CD：VICL-8004 ¥2800(税込み)

収録時間　56分39秒

1.スティールガンナー　2.ピストル大名の冒険　3.球界道中記　4.コズモギャングス　5.火縄丸数え唄(ピストル大名の冒険)〈アレンジ・バージョン〉 6.ドラゴンセイバー(化石)〈アレンジ・バージョン〉 7.ドラゴンセイバー(地じん)〈アレンジ・バージョン〉 8.バーニングフォース(エアロスペース)〈アレンジ・バージョン〉 9.SHOT ME IN PARADISE〜撃墜前夜〜（バーニングフォース)〈アレンジ・バージョン〉

スティールガンナー、エレメカのコズモギャングズなど収録タイトルがバラエティーに富んだ1枚です。

アレンジもピストル大名の冒険を筆頭にドラゴンセイバー、バーニングフォースから2曲ずつと充実。

私のお気に入りはピストル大名の冒険のアレンジ、火縄丸数え唄です。題名のとおり唄入りなのですが、おもしろいんだ、これが。

正統派ではやはりドラゴンセイバーの地じんが非常にぐっときます。

バーニングフォースも1曲ヴォーカル入りがあるよ。

コナミ・ゲーム・ミュージック コレクション VOL.3



1991年5月5日発売　キングレコード／コナミレーベル

CD：KICA-7502 ¥2800(税込み)

収録時間　53分45秒

■サプライズアタック 1.Surprise Attack 2.Map 3.Attack the Enemy 4.Rat Trap 5.Burning Fighter 6.Area Clear 7.Combat 8.Stage Clear 9.Make'em dance 10.Emergency! 11.Game Over 12.Drift in Space 13.Reap the Reward 14.Bonus Fanfare I 15.Bonus End 16.Bonus Fanfare 2 17.Run Through the Battle field 18.Red Thunder 19.Crazy Construction 20.Crush the Barrier 21. Return to Terra ■パンクショット 22.Title〜punkshot!〜 23.Do play a game! 24."Do it"〜the slams〜 25.In the Park 26.A wharf 27.Way to gooooo.... 28.Play, again?〜continue〜29.Go baby! 30.You punks are soo baad! 31.RANKING! 32.It's over〜GAME SET〜 ■エスケープキッズ 33.New Kids on the run 34.夢のマリブ 35.U.S.A. for アメリカ 36.がっちり買いましょう〜5万円、10万円、100万円 37.Welcome to green aid 38.チャダはどこに？ 39.ジャンキー・カウボーイ 40.勝利のしるし 41.がっちり稼ぎましょう 42.Fall in love〜こいに落ちて 43.ロック・アラウンド・アイス 44.富士山パパ 45.ツー・オブ・ライフ 46.ロザンナ 47.ヘルメット・アンダーグラウンド 48.Front 747 49.Smell Bad 50.MARUKUの勝ち 51.ランキングレコード 52.ロンドン橋落ちた

サプライズアタック、パンクショット、エスケープキッズが入ったコナミの新譜です。

3タイトルともゲームの雰囲気そのままって感じ。

中でもエスケープキッズは面ごとのBGMが結構バラエティーに富んでておもしろいです。プレイ中は連射に夢中でよく聴こえなかった人も聴いてみてね。

サプライズアタックは正統派のゲームミュージックだなあ、とか思いました。宇宙のムードがよく出てる。

3タイトルとも違った魅力があってそれぞれ聴きごたえ十分なのでおすすめです。

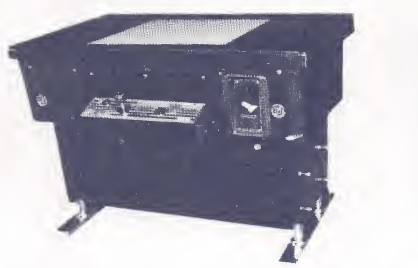
遊びにおいで！

●"通"の選んだ150台が君を待っている。

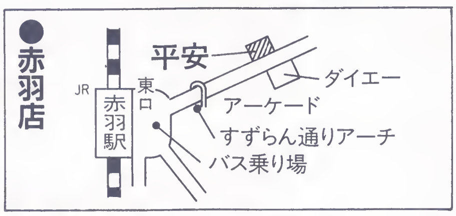
テーブルTVゲーム機 格安販売!

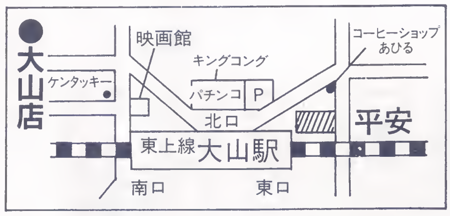
●アップライト型 70,000円
●18インチテーブルゲーム機 40,000円
完動品整備済み(基板なし)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付き)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いてください。









ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(3903)1871
FAX03(3902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(3962)4745
●電話は夜8時までにしてくださいね。

オババも驚く安さ!



今月の大売り出し特集

エドワードランディ	85,000
剣豪	70,000
ピストル大名	70,000
空牙	65,000
サンダーフォックス	65,000
トライゴン	65,000
アウトゾーン	60,000
ビットファイター	60,000
エイリアンズ	45,000
エアデュエル	45,000
大工の源さん	45,000
トンマ	35,000
飛翔鮫	8,000
チャンピオンベースボール	4,000
快傑やんちゃ丸	3,500
スーパーリアル麻雀	5,000
お雀子ハイスクール	5,000
熱局雀士	3,000

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

★ この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

お買いあげ金額10%分のクーポン券(金券)を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額3万円以上の方に限らせていただきます。

アメリカ版メガドライブ「GENESIS(ジェネシス)」
大好評販売中!ご注文をお待ちしています。
ただし、会員の方に限ります。
ハガキでご請求下さい。会員証と在庫表をお送りします。

海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。

予約申込受付中!

オリジナルコントロールパネル
幻夢魔神 ゲムマジン

第一回販売ロット分(200台)に限り
特別記念価格 **29,800円**



今すぐご予約下さい 〈先着200名様〉

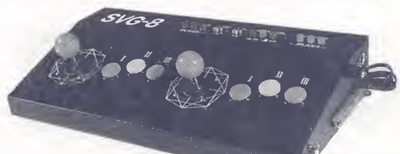
只今生産中につきお届けは
5月20日頃の予定です。

特徴

パネルからJAMMAハーネスが出ています。
(買って直ぐにゲームOK。ハーネス接触不良、逆差しなどのめんどうなトラブルはなしです)
モノーステレオ変換ボード内蔵。(パネルだけで疑似ステレオ効果)
RGB—ビデオ変換ボードでTV・RGBモニターにピンジャックコードでつなげます。
Direction Converter内蔵。
すべてのボタンに連射切り替えスイッチが付いています。

在庫一掃セール

~~34,800~~⇨**26,000円**



SVG-8(標準タイプ)



プレゼント

得

マンガを使った技術マニュアル専門書
①ハーネス編 ②サウンド編を無料で差し上げます。
ご希望の方は①②いずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキで申し込み下さい。

幻夢幻夢
(げむげむ)

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855

TEL 06(783)7855

〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

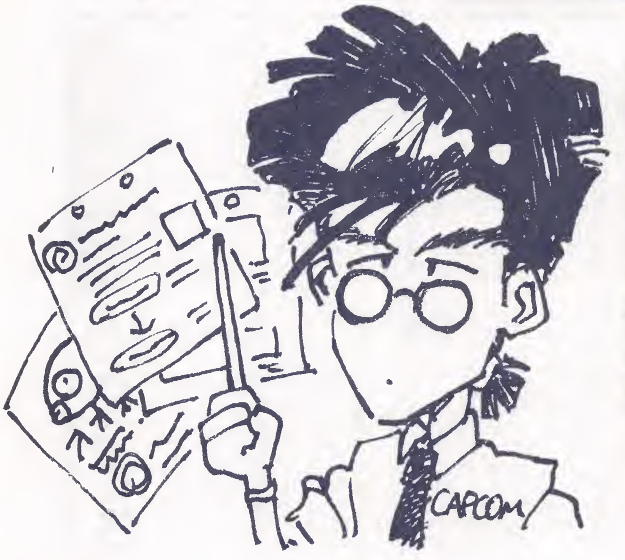
★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ 詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫 森ノ宮支店
普通 095883
ゲムゲム

ゲーム企画大募集 これはチャンスだ!!



君の企画を待っている!

ゲーメストとカプコンが贈る ちょーおいしい話

アーケードゲームを作ってアメリカへ行こう!コレや、コレでんがな!

先月号を読んでいない人にはこのおいしい話が何のことやら分からないはず。教えてあげよう!以下、図で示す。

①ゲーム企画を考える
⬅(企画書を書く)
②応募する
⬅(選考)
③アメリカのAMOAショーにご招待&君の企画がアーケードゲームになる

コレや、コレでんがな!

これで君もすっかり、アメリカへ行けそうな気になっちゃったね。

さあ、本当に行きたい人は今月号にも募集要項を載せるから、ドーン!と挑戦しよう。1人で何通送ってきてもいいぞ。

【締切】
平成3年7月31日消印有効

【発表】
平成3年9月30日発売11月号のゲーメスト誌上

【実施要項】
優秀作品を厳正な審査により選出し、表彰いたします。

●応募の際はA4サイズのレポート用紙またはデザイン用紙を使用のこと。必ず封書でお願いします。イラスト同封の際は、折れないように特にご注意ください。

応募用紙には住所、氏名、年齢、性別、職業を明記してください。

【賞品】

●最優秀賞　1名
AMOAエキスポ'91(米国コインオペレーション業界の秋のイベント)にご招待。同引率者はカプコン太郎、同行者はゲーメスト編集長。

●優秀賞　2名
カプコン・オリジナル基板を1枚贈呈。

●3席　10名
カプコン・オリジナルジャンパーおよびゲーメスト・スタッフジャンパーを1組にしてプレゼント。

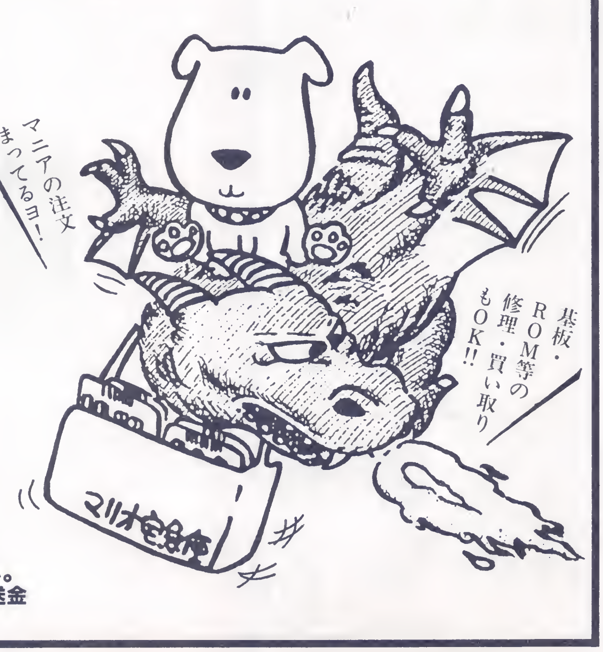
●参加賞　200名
カプコンテレカ「ストライダー飛竜」か「ファイナルファイト」のうち1枚を200名の皆さんに。
(参加者の中から抽選)

【あて先】
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
株式会社新声社 ゲーム企画大募集係

【ご注意】
●応募作品は返却しません。
●応募作品のうち受賞作についての著作権は主催者(株式会社新声社および株式会社カプコン)が所有するものとします。

マリオンからマニア諸君へ

R-TYPEⅡ	43,000円
アルカノイド(P付)	5,000円
アルカノイドⅡ(P付)	8,000円
イメージファイト	40,000円
イメージファイト(ROM)	15,000円
1943	14,000円
1943改	15,000円
ウィズ	7,000円
SRD	12,000円
エイリアンシンドローム	30,000円
エイリアンシンドローム(ROM)	15,000円
F1ドリーム	14,000円
エキサイティングアワー	10,000円
エグゼドエグゼス	12,000円
カルノフ	18,000円
空手道	5,000円
ガンスモーク	17,000円
カイロスの館	5,000円
カブキZ	13,000円
奇々怪界	8,000円
究極タイガー	24,000円
クラックス	12,000円
クオース	15,000円
グラディウス(電源付)	28,000円
グラディウスⅡ	48,000円
グラディウスⅢ	60,000円
パロディウスだ!	98,000円
ブラックドラゴン	22,000円
コンバットライブス	40,000円
コップ01	5,000円
西遊降魔録	10,000円
ザインドスリーナ	9,000円
沙羅曼蛇	29,000円
サイドポケット	8,000円
サイドアーム	15,000円
ジッピーレース	5,000円
スラップファイト	14,000円
スカイキッド	18,000円
スプラッターハウス	70,000円
スプラッターハウス(ROM)	25,000円
スーパーヘリ	10,000円
ソンソン	5,000円
闘いの挽歌	18,000円
タイムパイロット84	8,000円
タイガーヘリ	10,000円
ダークミスト	8,000円
中華大仙	12,000円
テトリス	58,000円
テラクレスタ	10,000円
ドッジボール	9,000円
のぼらんか	5,000円
ハードパンチャー	45,000円
バーニングフォース	98,000円
バーニングフォース(ROM)	8,000円
ぶたさん	20,000円
火激	15,000円
バルガス	9,000円
バトルレーンvol.5	5,000円
ハイホー	9,000円
パックランド	35,000円
プーヤン	8,000円
フェリオス	120,000円
フェリオス(ROM)	30,000円
ファイナルファイト	158,000円
ファイネストアワー	108,000円
ファイネストアワー(ROM)	18,000円
ファンタジーゾーン	24,000円
ヘビーユニット	14,000円
ペンギン君ウォーズ	5,000円
マジックソード	118,000円
魔魁伝説	8,000円
Mr.ジャン	5,000円
未来忍者	105,000円
未来忍者(ROM)	15,000円
迷宮島	9,000円
メトロクロス	15,000円
妖獣伝	5,000円
レインボーアイランドEXTRA	27,000円
レッスルウォー	34,000円
レッスルウォー(ROM)	15,000円
ロードファイター	5,000円
ワンダーボーイ	8,000円
ダーウィン4078	15,000円
無頼拳	18,000円
虎への道	15,000円
スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000円
スーパーリアル麻雀PⅢ	38,000円



〒390 長野県松本市大手2-2-4(六九アーケード内)
ソフトショップ マリオ
☎0263(36)5536
•FAXも電話と同じ。
•代金は現金書留で送金して下さい。

だぎゃー

ドライバーズアイ設置店 FULLリスト

●直営店

PC琴似	011-621-1110
PC仙台	022-223-8382
ブリッズサンペデック	0474-77-5192
PC千葉セントラルプラザ	0472-27-3092
BC. SSC	0429-44-3421
PC巣鴨	03-3943-6735
PC相模大野	0427-41-8191
ハマボウル(シングル)	045-323-5644
西沢南松本店	0263-26-9739
プラボ上田店	0268-26-3191
PC第4ビル店	06-341-8263
PCなんば店	06-633-8030
フジグラン松山店	0899-22-8111
プラボ宇部店	0836-44-0700
ブリッズビッグウエイ店	096-381-6039

●直営以外

プレイランドプルプル	011-241-3951
プレイランドプルプル	0166-22-3921
スガイボール アポロン	011-741-3221
シルクハット 京浜川崎店	044-211-9809
豊島園	03-3990-3131
新宿スポーツランド西口店	03-3344-0748
プレイランド	03-3734-3611
大塚会館	03-3917-6663
ラッキー千葉店	0472-22-1510
ラッキー西千葉店	0472-56-9885
ゲームインファンファン藤沢店	0466-27-6931
ゲームコーナーゴリラ	03-3983-0618
BSボウル	0494-33-3121
ドライブイン白石	0766-55-2188
扇ヵ丘ゲームセンター	0762-46-0171
ゲームプラザモナコ	0424-84-1451

●直営以外

C. ファクトリー豊橋	0532-33-0666
ジョイランド	0776-27-0330
鈴鹿サーキット	0593-78-1111
ドラッピー	052-583-0207
リンドン	
サンルートバッティングセンター	0593-32-7123
ゲームファンタジアサンシャイン	03-3971-9601
ゲームファンタジア渋谷店	03-3496-5556
パセオ	03-3354-6470
ロサ	03-3982-1270
ジャンボ	045-314-7899
タイトースペシャル	06-313-3713
ジョイランド美松	075-223-1146
新宿オスローバッティングセンター	03-3208-8136
ザ・ピエコ後楽園	03-3983-2683
東京ドーム黄色いビル2F	03-3617-6179
ヒルトンゲームセンター	052-321-5207
純情モンテカルロ	06-311-6669
リノ戎橋店	06-632-6152
ビッグジョイ	06-253-1557
BEPORT 岸和田	0724-39-7888
ヤングプラザABC	06-313-4118
ビリヤードタウンスポット	0726-36-5900
チャレンジャー	06-389-8072
トップレーン	0742-39-0095
ボウル高橋ゲームセンター	06-647-7332
サルビア	0857-31-0000
ゲームプラザ	096-362-0992
ゲームプラザ	
ハスラーII	0899-26-0907
プレイトピアハイウェイ	0977-22-5558

あのドデカイ筐体にまだ出会ったことがない君のために、ドライバーズアイ設置店を全部紹介してしまおう。

塩いるかの3Dやってるよコーナー

高鳴る鼓動、額を流れおちる汗…「ガクン!」前方の視界が大きくかたむき、俺は悲痛なうめき声を抑えることができなかった…。

というわけで、今回の3Dコーナーは恐怖の脱輪男、塩原が山形の教習所からお贈りします。前回予告したパロネコは、卒検に落ちなければ、彩色済みの写真が載る可能性もあるのでそちらをみてください。

今回のパロネコは、ファンドという石粉ねんどで作ってみました。これは、紙ねんどのように扱え、さらに削ったり盛ったりが自由自在の材料です。完全に固まるのに時間がかかりますが、ドライヤーやオーブンでかわかせば早く固くなります。今回使用したのはそのファンド（1kg450円）、デザインカッター、紙ヤスリ、たったこれだけです。自分の好きなゲームキャラが立体になる!これほど楽しいことはないですよ。ぜひ、チャレンジしてみてください。楽しい作品ができたら、このコーナーに送ってくださいね。また、わからないことなど、質問もバンバン受けつけます。あと、正しいS字の曲がりかた、とか脱輪のこととかも受けつけます（やっぱチェイスとかS・C・Iばっかやってたのがいけないのかなあ）。

それはさておき、3Dコーナーではいろいろと新企画を検討中なので、期待してください。パロネコのデザインを考えてくれた新潟県のZ－G君には、着色済みの原型＋αを送らせていただきます。

では、また来月!!

☆告知

3月号のキーホルダーコンテストに2通以上の応募をした人は5月20日までに改めて1～3位を書いたハガキを一通だけ送ってください。というのも「1位を選んだ人、全員にキーホルダープレゼント」があるから10通くらいパターン違いの順位を送ってきた人は必ず当選してしまうんだ。これでは不公平でしょ。一通だけ送るように書かなかった私も悪いけど「順位ぎめコンテスト」に一人で何通も送ってくるのは考えものだぞ。順位がでないでしょ。

次回は集計報告するので必ず締め切りに間に合わせてね。おねがい。（M・いるか）

特報!! 増刊号第2弾!

the BEST OF GAMES（仮題）

ゲーマーはこれを買わずにはいられない

長い間お待たせした増刊号第2弾の発売がついにここまでやってきたぞ!

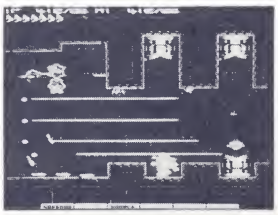
前号で告知したように発売が6月19日にのびたわけだが、もう待てない!という君に少しだけ内容を紹介しよう。

まず、歴代ビデオゲームベスト30。これは読者のみんなが送ってくれたベストゲームの30機種をカラーでドドーンと紹介。君の選んだあのゲームは何位に入っているんだろうね。それは見てのお楽しみ。

そして編集部が厳選したゲームを徹底解剖。メーカーの全面的な協力のもとに今まで載せられなかった写真や、貴重な資料を公開。思わずうなってしまうようなものばかりだぞ。

そしてみんなが一生懸命かいてくれたカラーイラストも忘れてないぞ。気合の入った作品の多い中、君のは載るか、それともボツか?

それと今回の企画でけっこう要望のあったゲームフルリストだが、——やります!!



フルリストではグラディウスはまだ新しいほう

こいつはすごいぞ!過去に日本で発売されたすべてのビデオゲームのフルリストだ!見たことも聞いたこともない幻のゲームや、幼いころやったことはあるが名前の思いだせないあのゲームを今、ゲーメストの手で蘇らせたのだ。

そして過去20年余りのビデオゲームの歴史を項目別にわかりやすく解説。その他読者のみんなから問い合わせの多いゲーム専門用語も網羅して、これ一冊でビデオゲームのことは何から何までわかってしまう超豪華永久保存版!!

これを読めば君の人生も変わってくる!というぐらい衝撃的な内容でカラーページ盛りだくさんの240ページ。



読者の何人がこのゲームを憶えているか。写真はタイトーデビスカップ(73年作品)。

定価980円
6月19日発売
あと1カ月も待てば、君もビデオゲームのすべてが手に入る!!

ゲーメスト求人コーナー

レイアウトの仕事をしませんか
フリーのデザイナー募集

ゲーメストのレイアウトをやっていただける、フリーのデザイナーを求めています。大胆に、新鮮に、しかも見やすく読みやすく! 誌面を生き生きと仕立てあげる魔術師がレイアウターです。

あなたのセンスを生かしてみませんか。もちろん男女を問わず。時間はフレキシブルです。ただし経験者。

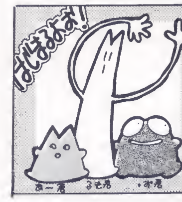
レイアウト料は1ページ単位で、当社規定のレイアウト料を支払います。



●お問い合わせ・応募先は
ゲーメスト編集部
担当は萩原か佐藤まで
☎03-3293-9321

カルチャー

☞沙子とR-KIDSのコンティニューBURIBARI 新コーナー告知



…ったって一体何が始まるやら、やる本人にも皆目見当がついてなかったりする。あははははは〜。

う〜んとね、要するに"ゲームが好きだけど決して上手じゃない"私、沙子のたわむれ話を聞いてもらおうというコーナーです(少しも要してないな)。

メーカーとして、ユーザーとして、女の子の立場からゲームその他もろもろについて語っちゃいますです。何がでるかはお楽しみだよ〜ん。

カプコンF-3レーシングチーム優勝へ向けてGO!

行って来たぞ!! 3月31日富士スピードウェイ。F-3選手権シリーズ第2戦、初めてカプコンレーシングチームの現場をのぞいて来たぞ!!

当日は、レーサーの石川朗選手をはじめカプコンのスタッフのみなさんが温かくむかえてくれて感激! でもその日は、朝からあいにくの雨。昼頃にはやむかなと思ったら、今度は霧。天気に怒ってもどうにもならないけど、カプコンのみなさんやレーサーの石川選手は、本当に天気をうらんだだろうな。だって前日のレース公式予選では、コースレコード1分30秒443という2番手のタイムをだして優勝もいけると思ってたのに、悪天候のために中止になってしまったのだから。

フォーメーションラップを走った時の腹に響く爆音が、レースフィニッシュ時のカプコンレーシングチーム優勝の心地良いミュージックだったのに…本当に残念! でもこれからのレースも超期待大。今後も読者のみんなといっしょに熱烈に応援していくぜ!!



黒いメットが光りだす時、それが優勝の光だ!!

おまたせしました!

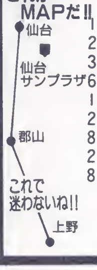
ゲ屋大出張だ!! MAMOアミューズメントフェア'91に行こう!!

宮城県アミューズメントマシンオペレーター協会の主催で、ビッグなショー(AOUみたいな)が行われる。ゲーメストブースでは㊙イベントを予定!! プレゼントの多さにクラクラするぞ!!

◆日時　6月21日(金)　6月22日(土)　午前10:00〜午後5:00

◆会場　仙台サンプラザ　☎022-257-3333

問い合わせ　☎022-236-2828



スコルピウスで'91を乗り切れ! シャープ春のパソコンフェア'91

5月11日(土)11〜18時

5月12日(日)10〜17時

東京・池袋サンシャインシティ「ユニバーサルホール」で開催だ!

☎03-3989-3543(開催中のみ)

俺もやる! 私もやる! ロックマン4ボスキャラ募集に応募しようぜ!!



1人何枚応募してもOKだぞ!

カプコンの人気FCゲーム、「ロックマン」シリーズの第4弾「ロックマン4」が夏〜秋に発売される。そこで、授業中ついついノートのかたすみにゲームキャラの落書きをしちゃう君の力を借りたいワケなのだ。

◆応募方法

①官製ハガキ1枚につき1点の応募とします(1人何点でも応募可能)。

②オモテ面に、〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12 ㈱カプコン ロックマン4募集GM係行、住所、氏名、生年月日、職業、電話番号を記入してください。

③ウラ面にデザインしたロボットのイラストを大きく描き、キャラクター名と武器名を記入してください。

◆発表

ロックマン4の取扱説明書と参加賞のロックマンデータブックで発表します。

◆締め切り

平成3年5月6日(月)

◆賞品

◇ワイリー賞…特製パッケージソフト

◇ライト賞…ゲームソフト

◇参加賞…ロックマンデータブック

ワイリー賞とライト賞は、エンディング後のスタッフクレジットに名前がでるぞ〜。(採用作品の著作権、その他一切の権利は㈱カプコンに帰属します)

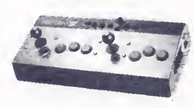
マニアのあなたへハイクオリティーなゲームライフを!!
パワードサービス　パワー全開中!!

《アイレム》		ハイパースポーツスペシャル(P付)	¥ 30,000	ビタミンC	¥ 8,000
スペランカー	¥ 5,000	《ジャレコ》		トリプルウォーズ	¥ 22,000
快傑ヤンチャ丸	¥ 8,000	エクセライザー	¥ 10,000	トリプルウォーズ2	¥ 23,000
《SNK》		サイキック5	¥ 20,000	《ナムコシステムI用ロムキット》	
ASO	¥ 12,000	《セガ》		妖怪道中記	¥ 7,000
アテナ	¥ 12,000	フリッキー	¥ 15,000	ドラゴンスピリット	¥ 10,000
《カプコン》		ファンタジーゾーン	¥ 20,000	ブレイザー	¥ 15,000
エリア88	¥100,000	M.V.P.	¥ 48,000	ワールドコート	¥ 8,000
アレスの翼	¥ 12,000	《タイトー》		フェイスオフ(P付)	¥ 13,000
魔界村	¥ 18,000	スラップファイト	¥ 15,000	ブラストオフ	¥ 15,000
1943(海外バージョンも有)	¥ 18,000	飛翔鮫	¥ 18,000	ワールドスタジアム89	¥ 12,000
戦場の狼	¥ 10,000	《ナムコ》		ドラスピNEWVER変換ロム	¥ 3,000
ストリートファイター(P無)	¥ 52,000	ギャラガ	¥ 10,000	《ナムコシステムII用ロムキット》	
《コナミ》		ドルアーガの塔	¥ 26,000	フェリオス	¥ 28,000
サプライズアタック	¥ 58,000	《麻雀》		マーベルランド	¥ 20,000
グラディウスII	¥ 55,000	鹿鳴館	¥ 4,000	バーニングフォース	¥ 12,000
グラディウスIII	¥ 65,000	麻雀クリニック	¥ 10,000	球界道中記	¥ 17,000
クレイジーコップ	¥ 25,000	麻雀学園	¥ 6,000	ドラゴンセイバー	¥ 38,000
ラビリンスランナー	¥ 10,000	麻雀夏物語	¥ 26,000	ローリングサンダー2	¥ 55,000
メガゾーン	¥ 5,000	キャンパスハンティング	¥ 30,000		
クオース	¥ 25,000	フライデー	¥ 13,000		

★コントロールボックス★

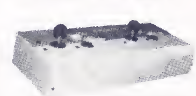
パワードサービスでは下記のコントロールボックスを取り扱っております。

☞KIC'S-91



(A)タイプ…ビデオ　S.対応 ¥35,000税別
(B)タイプ…RGB15/21対応 ¥29,000税別
(C)タイプ…A・B 両方対応 ¥38,000税別

☞COMBO AV



(V) タイプ…ビデオ・RF対応 ¥34,000税別
(R) タイプ…RGB15/21対応¥29,000税別
(VR)タイプ…V・R 両方対応 ¥36,000税別

※当社よりコントロールボックスと基板をセットでお買上頂いた方には、ハーネスをサービスいたします。

※お問い合わせ、ご予約はTELでお願いします。
※中間ハーネスは一律3,000円でお作りいたします。
※詳しいリストご希望の方は62円切手2枚同封の上、当社へどうぞ。

みんなのアイドル パワードサービス

POWERED SERVICE(パワード サービス)

〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23
TEL092-572-4110
FAX092-581-5296

めざせハイスコア!!

この号が出るころはゴールデンウィークの真っ最中。休みが多いのはいいのだが、ハイスコア集計はG・W中に仕上げないといけない。旅行に行けないよー！（担当）

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,748,750	ひびきけんいち	ノーマル 2-4
2	ガンフロンティア	1,640,690	DGRS-T・U(う) 鮫!³ 1000万達成	ノーマル クリア ナディアを捜せ!!
3	ストリートファイターII (面数優先)	896,700	あせいの弟 じゅんのすけ	ノーマル クリア ブランカ
4	ストリートファイターII (点数優先)	1,009,000	ゴリ達(笑)	ノーマル11人目 春麗
5	ルナーク	92,700	GODZZY チョパッシ(あ)	ノーマル 8面
6	バンダイク	1,768,520	GODZZYチョッパッシ(あ) う"一犯る!う"一犯る	ノーマル クリア
7	剣豪	2,549,900	GODZZY チョパッシ(あ)	ノーマル クリア ナディアをくれ!!
8	雷牙	1,828,070	C・PROST やっと2周クリア!!	ベリーハード クリア
9	パンクショット	130	H・S	ノーマル クリア
10	EDF	1,575,800	E-SWAT'S ATT©	ノーマル 5面

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア (1P)	1,829,140	オフィスラヴの達人♡ E-SWAT'Sモー©	(連)、ノーマル残3 伊藤隆子さんと♡
2	チャイナタウン (プロフェッショナル)	309,300	・・・・・・・・・・ プロフェッショアナル	LEVEL=55 背景がライバル
3	チャイナタウン (成金物語)	192,000	ダブル役満で勝負! 期待の新人変態だー	ALL、役満×4 ダブル役満×1!
4	チャイナタウン (風船野郎)	304,700	☒☒☒と交換希望!! 膀胱破壊中だー	LEVEL=48 でんすけライバル
5	覇沙夢	866,700	はさまれるの希望!! やられまくりだー	4-4 体がもたねえよ
6	スティールガンナー (1P側)	515,700	下の口で煙草すいな♤ CMH-Y²(OTL)	ALL・衛放反対 塩分ひかえめゴフ
7	スティールガンナー (2P側)	527,370	日芸文芸に合格したぞ 澪沙悠那FC・BR(ゆ)	ALL 1面で83.9%
8	ロボコップ2 (1P)	639,500	○介君のって濃いのね ・・・・・ゴフッ!	ラウンド4 でもSEXは3回
9	ローリングサンダー2 (1P)	577,910	OTL-昼もローザ 夜もローザ・X38(妖)	8ボス タクシー使用
10	シークレットエージェント	1,081,100	やーいフラれてやんの by・E'S会長MS©	ALL ヒ○コやらせろ!

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	817,200	CGゴジラ研究会 めーしゃ(妖)	ガイル使用 ALL
2	ストリートファイターII	818,300	RADISH-T、S	春麗使用 ALL
3	ストリートファイターII	466,600	OAG²-めーしゃ(妖)	ブランカ使用 8人目
4	ストリートファイターII	441,600	OAG²-ORE(妖)	E・本田使用 7人目
5	ストリートファイターII	324,700	大谷弘一	ケン使用 9人目
6	ローリングサンダー2	746,220	RADISH-T、S	ALL残0
7	ロボコップ2	291,400	AOUショー	4面
8	ジョー&マック	655,400	RADISH-T、S	ALL
9	クイズ殿様の野望	2,855,200	AZS-N.T	ALL
10	スティールガンナー	515,350	RADISH-T.S	ALL

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー (1P)	2,437,450	あぶそ	ノーマル 2-3
2	クイズ殿様の野望	5,903,300	あぶそ	1コインアシスト無 ALL 三好
3	バンダイク(1P)	1,293,420	LEFT	ノーマル 7面ボス
4	ブラッドブラザーズ (1P)	全面クリア	LEFT	ノーマル ALL 残1
5	ガンフロンティア (1P)	809,440	HULOT	ノーマル ALL 残2
6	ガンフロンティア (2P)	891,400	HULOT LEFT	ノーマル 共にALL
7	ゴーストパイロット (1P)	1,751,300	HULOT	ノーマル 空中 クリア→地上
8	ASO II (1P)	1,029,400	Y.S. ベル(希)	ノーマル 6面
9	ストリートファイターII	1,156,000	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL 春麗
10	ストリートファイターII	986,300	あぶそ	ノーマル ALL 春麗

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラッドモビール	残り24秒	ベルミー武田	1位 ALL ノーワープ
2	ストリートファイターII (ケン)	879,800	やはりKENだね 「はしも」	BATTLE11 券使用
3	ストリートファイターII (ガイル)	743,600	強いぞ少佐!!	BATTLE11 少佐使用
4	ストリートファイターII (ブランカ)	362,000	ケ♡ダ♡モ♡ノ	BATTLE7 獣人使用
5	ストリートファイターII (RYU)	721,100	本当はRYUかな? 「はしも」	BATTLE11 理由使用
6	ストリートファイターII (春麗)	635,900	上海雑技団来々妖魔奇 譚ⒶARZT-HMS	1コインALLK ねーちゃん使用
7	出たな!!ツインビー(1P)	2,141,050	クリシュナ	St2-2
8	雷牙 (ベリーハード)	1,956,060	対撃妖魔ギルド上海雑 技団来々魔奇譚っ!	1コインALL 残機×6
9	キングオブザモンスターズ	147,330	グランドマスター	St7
10	クイズ殿様の野望	3,699,350	シャドーン	1コインALL 家康 89.1%

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	951,400 803,800	HYG-OLE ★ I.S.G	春麗 ALL ブランカ 10面
2	ストリートファイターII	753,000 696,600	なす なす なすび君 SGTα-岡原朝希	エドモンドALL ガイル少佐 10面
3	ストリートファイターII	273,800 270,800	SGTα-岡原朝市 たくねり	ザンギエフ 7面 リュウ 6面
4	ストリートファイターII	227,200 172,200	むささびの 「ムー」 SGTα-西脇君だ!	ケン 4面 ダルシム 4面
5	出たな!! ツインビー	2,479,650	WEST1653 魔法使い山田	2-3
6	ローリングサンダー2	594,170	FBI-BOK ♡ By. しんやちゃん	ALL 残1
7	ガンフロンティア	400,770	SGTα-SOGO君 (まさき君だよ～ん)	5面
8	覇沙夢	279,890	トホホねっとわ～か～ 「魔法使い山田参上」	3-1
9	雷電	3,600,930	NAR	青使用 2-3
10	クイズ殿様の野望	5,094,550	むささびの「ムー」	92.6%ALL

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (E・本田)	691,500	エドモンドふじき	ノーマル 1コインALL
2	ストリートファイターII (リュウ)	679,500	むつき けんいち	ノーマル 1コイン11面
3	ストリートファイターII (春麗)	505,800	おさるなM..GD	ノーマル 1コイン11面
4	クイズ殿様の野望	566,100	梅田 智也くん	イージー1コイン 回答率85.1%
5	クイズ宿題をわすれました!	1P 101,700 2P 62,300	GIG-じじい FPS-SJr.	12月回答率85.5% 1月回答率83.0%
6	ゆうゆのクイズで GO!GO!	72,820	昇竜拳	ノーマル 1コイン4面
7	スーパーパン (パニックモード)	745,200	FPS-SJr.	ノーマル 1コインALL
8	覇沙夢	785,030	FPS-Y.K	ノーマル 1コイン4-4
9	ガンフロンティア	821,150	FPS-SJr.	ノーマル(連) 1コインALL
10	パンクショット	112	やったぜ前川!野口 少佐	ノーマル 1コインALL

(正)デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (E・本田)	557,300	KON	10面
2	ストリートファイターII (春麗)	635,700	LALM・EAGLE ASV	ALL
3	ストリートファイターII (ダルシム)	584,300	HOE	10面
4	キングオブザモンスターズ	107,440	MOAi-AION M.TAN	5面 アストロ・ガイ
5	ルナーク	57,900	LALM・EAGLE ASV	4面(クソ!)
6	出たな!!ツインビー	2,201,250	AION-GND	2-2
7	ガンフロンティア	374,930	AION-GND	5面
8	ハットリス	835,042	EDR	332 SET KGT 元気でね
9	ドラゴンセイバー	958,540	たくさんの思い出をあ りがとう かぢた	ALL
10	ローリングサンダー2	307,020	LANM・EAGLE ASV	7面 システムII の意味がない!

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,570,700	H.O	ノーマル 2-3
2	ストリートファイターII	659,800	エロモンド中村	ノーマル 9面 エドモンド使用
3	キングオブザモンスタ ーズ	265,770	ちくちくウニウニ	ノーマル 1コインALL
4	ラッドモビール	1コインALL 23秒残し	TOM・C.S	ノーマル ワープなし
5	ピットファイター	875,980	アッシー(別名、キングオ ブ・・・・・)	ノーマル 11めん
6	ハットトリックヒーロー	11てん	あっちゃんY.O:やっぱ、あ っちゃんが最高	ノーマル 4めん
7	ジョイジョイキッド	182,800	池田コケの助	ノーマル 5-8
8	WGP2(オーストラリア)	4'14"84	AVG-BGM	ノーマル クリア
9	WGP2(ドイツ)	3'29"08	JAF-MYM まきち ゃんが最高(らしい)	ノーマル クリア
10	ドラゴンセイバー	1,306,080	AVG-舞奈	ノーマル クリア

プレイシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー2	736,460	B'CAT-H. S-PGP	ノーマル 1コインオール
2	ウイニングラン'91	3'00"333	KEK-きゅるる	MT 3周
3	スティールガンナー	360,690	HYP-101	ノーマル 1P 1コインR-4
4	スティールガンナー	564,470	PIA & KEK♡	2P コンティニュ ーなし クリア
5	ドラゴンセイバー	1,717,150	B'CAT-H. S-PGP	ノーマル 1コインオール
6	ストリートファイターII	874,900	PHANTOM	1コイン R-11 ガイル
7	クイズ殿様の野望	5,481,100	AION-ROX 松本行き。	1コインオール 91.3%
8	チャイナタウン	76,600	ぢゅにあーはえ	ノーマル 1コイン
9	出たな!!ツインビー	1,696,500	ARIS	ノーマル1コイン 2-1
10	キングオブザモンスター	511,130	JRA	1コインオール ノーマル

アミューズメントハウスタックル☆V ☆=4

北海道標津郡中標津町東4条南1丁目 ☎(01537)3-2826

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー空地(連) (ニューバージョン)	932,470	HIDE-西本英樹 でも1ダメージだす	ノーマル3匹設定 ALL ノーミス
2	サプライズアタック	551,660	PAT-か	ノーマル5人設定 ALL
3	トライゴン(連)	1,364,000	HIDE-西本英樹 点滅回路(連)がトレンド	イージー5機設定 2-4 1up×1
4	シャドーダンサー	608,950	MIU-美悠 ラストデュエル買い!	ノーマル5人設定 4-2
5	MJ-12	515,800	PAT-求ムバイト!	ノーマル3機設定 10-3
6	マジックソード	371,509	RIC-SACKいつも元 気にどりゃどりゃ	ノーマル設定 FLOOR 10
7	バーニングフォース (ニューバージョン)	6,317,400	HIDE-西本英樹 未使用曲3曲は良い!	イージー5人設定 ALL 裏×2
8	パラメデス	40,760	PAT	ノーマル設定 STAGE 8
9	ダライアスII	2,755,870	KOU-中村 ダラIIは不滅だよ!	イージー設定 ALL 下V
10	ヘッドオン(?) (セガテスト基板)	3面	HIDE-西本英樹 んなもん集計しない!	恵庭市へ行きます いぢめないでね♡

ゲームプラザヴィクトリア ☆=7

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,023,700	あつし	ALL 3万×? 5万×4
2	ストリートファイターII (春麗)	981,500	SGTα・西脇君だ よ	11面(ベガ) 3万×10.5万×4
3	ストリートファイターII (ガイル少佐)	643,500	さらば札幌くん (ISG)	ALL 8万×1 他不明
4	ストリートファイターII (RYU)	587,100	さとう	11面(ベガ)
5	出たな!!ツインビー(連)	2,576,200	あつし	2-2
6	ガンフロンティア(連)	1,316,910	あつし	ALL 残1
7	雷牙 (連)	2,525,120	HU-DOGE-SCI	ALL ノーミス 残10
8	クイズ殿様の野望	5,805,500	BAB-1917	ALL 武田信玄 96.7%
9	ウェルトリス	34,980	しょ～りん	入荷ほやほや
10	覇沙夢	496,830	YESに左遷!元祖日 本一のほざき男	3-5

札幌そごう内ナムコランド ☆=5

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゆうゆのクイズで GO!GO!		みんなで、やってくんなさ いな。byまさ殿	
2	ウイニングラン'91	2'59"683	AVG-白鳥 舞	6速MT 0'58"824
3	ロボコップ2	1,874,200	SGTα-MASA君	1コイン(連)なし ?面
4	ローリングサンダーII	443,270	西村 中(ちゅん)	1コイン 8面、タコミス
5	雷牙	2,081,920	化学II不可だよ! 社会学はまんてんだよ	1コイン (連)なし ALL、イカミス
6	ガンフロンティア	932,650	SGTα-MASA君	1コイン (連)なし ALL、つらい
7	パンクショット	100	SGTα-西脇君だ!	1コイン ALL、ウニミス
8	ピットファイター	1,825,490	SGTα-DENKA	1コイン ALL
9	ドラゴンセイバー	1,724,890	SGTα-西脇君だ!	1コイン (連)なし ALL
10	ファイナルファイト	3,201,610	参考記録君	1コイン (連)なし ALL、点数無視

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=13

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪	3,098,600	ZAŌ-HIR	1コイン 全面クリア
2	クイズ殿様の野望	9,999,990＋α	FHERISTAS-GIN	1コインクリア 三好
3	ウェルトリス	27,320	UNE	ライン 97 レベル 69
4	ストリートファイターII	578,900	ZAŌ-HIR	1コイン 11面 ガイル
5	出たな!!ツインビー	1,715,050	TOM32	7面ボス
6	ガンフロンティア (ランクイージー)	710,980	まてうに	RD 6
7	レーシングヒーロー	52,194,210	モナコと電圧はいやですよ1点㋫	アメリカ ノーミス
8	シスコヒート	445,670	曲がってPON∞モード爆狂㋫	SPEEDCAR 12'35"
9	ファイナルファイト (ランクイージー、エフリ)	4,201,230	YAS	1コインクリア コーディー
10	スペースガン (2Pトータル)	1,351,380	みきぶーさん & バブ	全面クリア

ハイスコア通信ストII、全国実況

▼ハイテクセガ金沢



◆ハイテクセガ金沢

使用キャラNo.1は春麗で、人気No.1は、ザンギエフ。パワフルでテクニカルであまりに熱いビッグなゲームと絶賛の嵐。

◆ゲームセンターUFO

まずは一句。人垣と硬貨の山で 台あかず 画面に映るは 常に春麗

使用キャラNo.1はダルシム。人気No.1キャラはザンギエフ。ザンギエフの破壊力にみんなメロメロ。あの腰が限りなくセクシーで…。

ザンギエフVS春麗の時、タイムオーバーまで持ち込むとどちらが勝っても親子ポーズが炸裂するよ（失敗あり）。

◆ビッグキャロット京都

使用、人気ともに春麗がNo.1だ。

ザンギエフを使ってのスクリューパイルドライバーが面白い(対戦プレイ木人形(デク)使用)。

◆プレイシティキャロット旭川

使用キャラNo.1は春麗。人気No.1キャラはリュウ。アドンはいなくてよかった。

おすすめ技は、タイム0で相手より体力が少ないのにパーフェクトボーナスがもらえちゃう技。

◆NTK

ストIまで人気を盛り返す始末。「この業界に入ってこんな人気とインカムは初めて」(石井社長)。

使用キャラNo.1はリュウ。人気No.1は春麗。

◆イエローハット

2P対戦が特に熱い（ようだ）。いろんな楽しみ方ができるゲーム。いろいろ熱く、いろいろ盛り上がる。

人気はやっぱり春麗がNo.1でしょう。

◆ゲームプラザ

レバーとボタンがぶっこわれる勢いでやってます。あとは、いくつパーフェクトをとれるかですね。

使用キャラはリュウ&ケン。人気キャラはいろいろ。

当店では対戦よりかせぎ！という感じです。



◀ビッグキャロット京都

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	GPライダー（6速）	0'44"64	ゴキブリレーシング2号-しろうちゃん	DP=105 ノーマル設定
2	GPライダー（AT）	0'44"92	ゴキブリレーシング会長-㋲	DP=105 ノーマル設定
3	ストリートファイターII（春麗）	731,200	ZEO	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	ストリートファイターII（E・本田）	566,100	MON	1コイン9面 ノーマル設定
5	スーパーフォーミュラ（チャンピオンシップ）	5'32"915	T.YOKO	DP=36レバー ノーマル設定
6	スーパーフォーミュラ（日本GP）	2'44"446	T. Yoko	レバー ノーマル設定
7	スーパーフォーミュラ（アメリカGP）	2'06"739	T. Yoko	レバー ノーマル設定
8	ファイナルファイト（ガイ㊈付き）	3,370,310	RMC-SHO	1コイン全面クリア エブリー有
9	ファイナルファイト（コーディー㊈付き）	2,916,610	GRT-会長㋲	1コイン全面クリア エブリー有
10	琉球	283,450	細谷重男	1コイン14面 イージー設定

COUGAR(鶴岡・新庄・米沢) ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	701,800	ブランカ 使用 NOB ㋗	1コインALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII	638,100	CHUN・LI 使用 えの ㋗	1コインALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII	525,100	エドモンド 使用 NOB ㋗	10人目 ノーマル設定
4	ストリートファイターII	326,200	リュウ 使用 かずちゃん	7人目 ノーマル設定
5	ストリートファイターII	328,300	ダルシム使用えの㋗㊆ ㊉㊅㋢㊎㋘㋕	
6	出たな!!ツインビー	2,645,650	えの㋗	1コイン 2-3 ノーマル設定
7	出たな!!ツインビー	2,040,950	㊗KEI君DECO内定記念-IHI㋗	1コイン2-2 ノーマル設定
8	パンクショット	166Pts	さらし者再びカリコマどーも すいません	1コインALL ノーマル3分設定
9	パロディウスだ!!	1,561,100	マニュアルツインビー B.C.G	イージー4機設定 2-4
10	西遊降魔録	684,300 721,820	KGC-IHI㋗ HBS-OSAエテ吉	イージー4機設定 2PALLウキャ

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,090,200	TPA-若林蒼麻	ALL(春麗)
2	ストリートファイターII	905,100	MIYザエモン愛好会会長-OAC	11人目(E・本田)
3	ストリートファイターII	933,600	ひゅ	ALL(ブランカ)
4	出たな!!ツインビー	2,626,450	ナディア研究会 AMNAX-OAC	2-2BOSS
5	ローリングサンダー2	743,140	香津美リキュール REM-OAC	ALL
6	ルナーク	81,800	KFT-KS	St 8
7	エスケープキッズ	100面＋α	FW-NAT³OAC-SRP ㊣	
8	EDF	2,260,800	FW-NAT³	ALL
9	スーパーパン パニックモード	1,171,000	KFT-KS	ALL
10	剣豪	3,118,400	NOP-OAC	全2周クリア ノーミス

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,112,700	CSD Zオスカー	1コインALL P×14
2	ストリートファイターII（ザンギエフ）	500,200	ラジカル かれんちゃん	1コインバルログ
3	ロボコップ2 ㊈付き	2,120,000	RO.	1コインALL
4	EDF ㊈付き	1,538,400	RO.	1コイン ラストボス
5	ローリングサンダー2	222,740	特急あさぎり役にたたない㊙	1P 1コイン 6面
6	雷牙㊈付き	2,120,980	MASTER-MAKISAN	ノーミスALL 残×6
7	キングオブザモンスターズ	479,150	早くコパIIIへ帰れ! AS	1コイン ジオン使用
8	スティールガンナー	575,320	NDP㊗	1P側 82.1% 1コインALL
9	ウイニングラン91	3'03"983	GON	6速AT 1P
10	ウイニングラン91	3'01"533	さらばモンテ	6速MT 1P

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	969,900	はしくん	1コインオール
2	ストリートファイターII（ブランカ）	1,101,000	わたぶだよーん	1コインオール
3	ストリートファイターII（リュウ）	806,500	マサルIII	1コインオール
4	ストリートファイターII（春麗）	787,100	OZ	1コインオール
5	ストリートファイターII（ケン）	776,100	マサルIV	1コインオール
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	739,300	会津一のひねくれモン鈴木1号	1コインオール
7	ストリートファイターII（E・本田）	797,400	レッドタイガー	1コインベガ
8	出たな!!ツインビー	1,395,800	ズルたん	最終曲
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	361,340	ずびずばあばばばやあ 193問中187問正解	1コインオール 187/193
10	EDF	976,800	じん 福田いそっぱち	4面クリア

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー2	804,350	婦人楊揚楊	1コインノーマル ALLレイラ使用
2	キングオブザモンスターズ	305,900	プロレスゲームはまかせろMRO	1コイン ALL アストロガイ使用
3	雷牙	1,802,700	しんちゃん	1コイン ALL ノーマル設定
4	パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	476,575,000	もうあきらめたMRO	1コイン ALL 完全ノーマル設定
5	パウンドフォーパウンド（スピードボクサー）	472,337,000	もうあきらめたMRO	1コイン ALL 完全ノーマル設定
6	クイズ宿題をわすれました!	119,200	"有害図書指定" MAD	1コイン 12月 ノーマル S45
7	出たな!!ツインビー	1,304,550	アナウメドゥマン ALC	1コイン R-5 ノーマル設定
8	チャイナタウン（ハイパーすごろく）	321,600	謎のスピードパンチャー	1コイン ALL ♡エンディング
9	覇沙夢	214,040	パズルを解くよっぱらい	1コイン ALL ノーマル 初級
10	ロボコップ2	1,802,700	ハイスコア究極は1面の運のみ?	1コイン R-5 ノーマル3人設定

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エスケープキッズ	ステージ200	どーだ 1729 DOt	ノーマル ㊈なし
2	ストリートファイターII	800,800	EX-S-T² 僕絵描きなんすけど	1コインALL 春麗
3	ストリートファイターII	576,500	RWC-たくらんけ 加藤は強かった…	ノーマル 最終面 ガイル使用
4	ストリートファイターII	575,000	TSUKA坊 やはり愛の差かな?(笑)	ノーマル 9面 ブランカ
5	ストリートファイターII	950,000	ザエモン愛好会会長 MIY-OAC	ALL エドモンド本田
6	ストリートファイターII	898,900	REP-RO-BATE-REM	ALL 春麗
7	ラッドモビール	全面クリア	G.M.M.様	ノーマル 50秒 ワープ未使用
8	ストリートファイターII	春麗の勝ち	ていつーvs.NAL3 (春麗)(隆)	対戦第1日目 続編に期待(笑)
9	ローリングサンダー2	633,430	香津美リキュール REM-OAC	1コインALL 稼ぎ失敗×3
10	ガンフロンティア	768,460	受験生ローディスト K-㊋MZK-OAC	1コインALL 次はかせぎ。

ハイテクセガ高崎 ☆=77

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0274)42-5491

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,230,200	ESSYA-CSD-NEU	ノーマル設定1コイン ALL パーフェクト×19
2	ストリートファイターII（ダルシム）	1,055,200	ESSAY-AGF-M林脇	ノーマル設定1コイン ALL パーフェクト×?
3	剣豪	3,316,200	ESSAY-GRF-SER	ノーマル設定1コイン 全2周クリア
4	ラフレーサー（1P）	2,276,300 (24周目2面)	ESSAY-AGF-M林脇	ノーマル設定 1コイン新町店
5	ラッドモビール	残タイム24秒	EVE㋛	工場出荷設定 1位完走ワープなし
6	カダッシュ（僧侶）	EXP60,000α	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル設定 1コインALL
7	レーザーゴースト（1P）	4,502,800	ESSAY-GRF-SER	ノーマル設定ALL パーフェクト×4
8	ラインオブファイヤー（1P）	9,707,840	ESSAY㊙新命明	ノーマル設定ALL パーフェクト×5
9	T.M.N.T.（レオナルド）	929	ESSAY-CSD-NEU	ノーマル2人設定 ALL 残0
10	T.M.N.T.（ラファエル）	932	ESSAY-CSD-NEU	ノーマル2人設定 ALL残0

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=12

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	EDF	1,311,300	PRT.SEG	ノーマル 連無 5ROUND
2	ストリートファイターII (春麗)	835,500	ジュリーカル	ノーマル ALLクリア
3	スカイスマッシャー	6,821,070	徳永博之	ノーマル 連無 7-3
4	ドライバーズ・アイ(スーパー/MT)	3′33″716	富田道夫	
5	ドライバーズ・アイ (ノービス/MT)	3′23″766	ミッチー富田	
6	出たな!!ツインビー	2,870,450	GMC.火星団長	ノーマル 連無 2-3
7	ドラゴンセイバー	1,539,320	遊び人の孔さん	ノーマル 連無
8	キングオブザモンスターズ	350,220	醍醐	ノーマル 1コインALL
9	ブラッドブラザーズ	4,655,950	BOW	ノーマル ALL
10	雷牙	2,082,080	板橋のゲームキッド	ノーマル 連無 ノーミスALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=4

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ(連)付き)	1,183,500	AH-ブラン(研)所長-GACHAPIN	1コインALL ノーマル
2	ストリートファイターII (リュウ(連)付き)	933,500	目標とりあえず百万点 武神隆-KAZ	1コインALL ノーマル
3	ストリートファイターII (E・本田(連)付き)	896,200	夜中にバイクで走るなうるせー! NSR	1コインALL ノーマル
4	ストリートファイターII (春麗(連)付き)	977,800	玩具がライバル 春(研)銀戦車(研)-FCM	1コイン ALL ノーマル
5	ストリートファイターII (ザンギエフ(連)(必))	642,100	ここは谷内やしではない ザンギ(研)-KAZ	1コインALL ノーマル
6	出たな!!ツインビー	2,491,000	みなさんのおかげです HAT(研)JRA(神)	1コイン2-3 ノーマル3機設定
7	エドワードランディー	1,873,901	エドワード江戸(夫) クソゲー(愛)会長GNP	1コインALL EASY 体力(多)
8	パンクショット	138	AH-パンクショット党-GACHAPIN	1コインALL ノーマル
9	ハングオン (シットダウン)	49,554,970	不滅のハングオン魂! クソゲー(愛)会長GNP	1コインALL 4′48″58
10	ハテナ?の大冒険 (ノーマル1コインALL)	3,160,200	個人申請の仇だ! クソゲー(愛)会長GNP	コパボウル4Fにまだあります。

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,665,850	CYRTIS-MER CBYさんありがとう	2-3 連なし
2	ストリートファイターII	675,300	CYRTIS-MER ございます。YMC	春麗使用 PBX7 RD10
3	ドラゴンセイバー	1,723,410	CYRTIS-MER 町田のみなさん来店あ	ALL 残6 ♡=6
4	剣豪	1,787,800	CYRIS-MER りがとうございました。	2-5 連なし
5	クイズ殿様の野望	2,632,850	MYS-宇宙からやってきたモヤシ星人	毛利使用 ALL 1コイン
6	ストリートファイターII	800,200	CYRTIS-MER とゆかいな仲間たち?	ブランカ使用 PB×8RD11
7	ストリートファイターII	650,600	MYS(VEGAをたおしたよだ〜)	RYU使用 PB×3ALL
8	MJ-12	883,270	(E)-CYRTIS-SGO 町田から来た男	ALL 残2 連なし
9	ブロクシード	543,930	(秘)ビデオを見て興奮した男YUKお前だ	LINE166 LEVEL46
10	パンクショット	142	MIE チャリポコピーの弟子パートII	ALL 1コイン

プレイランド池袋ラスベガス ☆=2

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウェルトリス	47,540	ネオホスト(H)	LV74 ライン109
2	ストリートファイターII (春麗)	958,200	絢崎あきら	1コインALL (連)なし
3	ストリートファイターII (ガイル)	820,900	波動拳が超ライバル 110万は出るSir	1コインALL (連)なし
4	ストリートファイターII (E・本田)	1,053,300	マイケル近藤	1コインALL (連)なし
5	ストリートファイターII (ブランカ)	948,900	波旋流TAK	1コインALL (連)なし
6	ストリートファイターII (リュウ)	526,500	白ひ刃	1コインALL (連)なし
7	出たな!!ツインビー	3,382,150	日吉の店員さんこと AKA	2-4ボス前 (連)なし
8	ジョー&マック	627,400	やっとこさ……ハマキ	1コインALL 下上上上
9	クイズ殿様の野望	9,952,700	「家帰って寝ます」(因)	三好→稲葉 96.6%
10	ゆうゆのクイズでGO!GO!	371,100	謎のゲーマー	1コインALL

プレイランドスカイシアター ☆=21

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (E・本田)	1,278,600	ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマル設定 ALL
2	ストリートファイターII (ケン)	795,400	ESSAY-CPF-0が3つ	ノーマル設定 ALL
3	ストリートファイターII (ガイル)	927,000	ESSAY-CPF-B.F	ノーマル設定 ALL
4	ローリングサンダー2	913,130	S.Bに続いて負け! ESSAY-GDA	ノーマル設定 ALL 残×0
5	EDF	2,373,900	ESSAY-REO-SP	ノーマル設定 ALL
6	出たな!!ツインビー	3,230,550	ぱーみり STC-KUN(弟)	ノーマル設定 2周目4面
7	WGP2 (ジャパン・GP)	5′27″13	ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマルDXタイプ BL=1′04″87
8	WGP2 (オーストラリア・GP)	4′04″36	ESSAY-REO-SP	ノーマルDXタイプ BL=48″13
9	WGP2 (USA・GP)	3′08″46	ESSAY(秘)STER	ノーマルDXタイプ BL=37″08
10	WGP2 (ドイツ・GP)	3′23″34	ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマルDXタイプ BL=40″26

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=22

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スティールガンナー (1P)	642,930	DSR-LSP-デューク・佐渡島	ノーマル ALL 71.2%
2	雷牙 (連)	2,272,660	香罪バキューム-汚A死	イージー 3機 ALL 残7
3	ハットトリックヒーロー(1P)	26	マスター	ノーマル ALL
4	ストリートファイターII (1P)	749,500	極楽虎おさるさん(み)	ノーマル ガイル使用 ベガ
5	ドラゴンセイバー (1P)	1,705,740	根田さん見てる? HRO-KK	ノーマル 3機 ALL 1ミス
6	バックトゥザフューチャー (スコア部門)	65,373,960	MOM	アウトレーン イージー
7	バックトゥザフューチャー (ループ部門)	82	CAT	リプレイ700万
8				
9				
10				

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=99

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルナーク(1P)	120,000	TYRAN-ルナーキー-ひむ裏切り者	ノーマルALL 連ナシ
2	剣豪(1P)	3,307,700	TYRANT-EXE	ノーマルALL 連なし
3	ガンフロンティア (1P)	1,704,550	とまとくん	ノーマルALL 連付 残=3
4	MJ-12(1P)	1,175,420	EXCEL-KUMA	ノーマルALL 連ナシ
5	ナイトストライカー (Pゾーン)	90,041,370	爆れん坊天狗と2ピンケーブルと3D	ノーマルALL PB×6
6	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,482,200	あんまり人に見せると自爆することがわかっ	ノーマルALL PB×6あと百万
7	ナイトストライカー (Uゾーン)	90,281,970	たのでこれからはあまりみせないよ-ひむ	ノーマルALL PB×6あと千万
8	U.S.ネイビー	2,384,190	L.Nの永井	ノーマルALL F-14使用連なし
9	ASOII		誰かやって下さい。	WAT君しばらく俺と顔を合わせな
10	雷牙	2,291,780	AOIくん	い方がいいですよ ノーマル 残=10

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	484,600	関根孝史	ノーマル
2	ガンフロンティア	172,480	小林峰	ノーマル (連)有
3	パンクショット	120	SLUM DUNKER SZK (香)	クリア ノーマル
4	ファイナルファイト (ガイ)	3,379,300	宮部	ノーマル2人(連) ALLクリア
5	ファイナルファイト (コーディー)	3,413,040	みやべ	ノーマル 2人 ALL クリア
6	クイズ殿様の野望	4,778,550	WAVEE DAI	ノーマル クリア 三好長慶95.4%
7	ギャルズパニック	241,400	J・J	ノーマル
8	パラメデス	117,820	愛川乱	ノーマル
9	コラムス(EASY)	529,559	T&F KOT	ノーマル L.47
10	コラムス(HARD)	1,338,032	RIT	ノーマル L.68

JOYCOM'S ☆=4

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	925,900	GARCIA	1コイン (土) ベガで死亡
2	ストリートファイターII (ダルシム)	663,700	ねこ	1コイン (多) ベガ
3	ストリートファイターII (春麗)	609,000	疾斗Show	1コイン (多) サガット
4	ラッドモビール	全面クリア	副長でーす。	1コインALL(多) 面とばし無し
5	出たな!!ツインビー	2,451,950	ROD	1コイン2-2(平)
6	クイズ殿様の野望 (武田)	7,628,450	ROD	1コインALL(平) 93.7%
7	剣豪	2,622,300	TEXSAS-TOYだよ!	1コインALL(平) 2P使用
8	ドラゴンセイバー	1,738,330	REAH	1コインALL(平) ノーミス
9	GPライダー (マニュアル)	45″28	もうちょい。YMT	D.P105(土)
10	スペースガン	825,640	LOG	1コインALL(多)

荏原ゲームコーナー ☆=124

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (1P リュウ)	1,046,300	復活!IGAだ!! (JAG歴4年くらい)	※全機種ノーマル ALLもっと出る
2	ストリートファイターII (1Pケン)	1,029,800	戦う男IGAだ!! (マジチカ歴3ケ月)	ALL 見ないでー
3	ストリートファイターII (1P本田)	1,251,700	(会) (三年ぶりの登場!)	ALL
4	ストリートファイターII (1Pガイル)	1,295,700	EGC-(旅)POW (元NAVY)	ALL バイソン・ケンのがし
5	ローリングサンダー2	911,020	本当に打ち止めだ! HST-(お)SPT	ALL あと2000点?
6	キングオブザモンスターズ	732,600	誰よりもJALを愛す EGC-(神)(仏)STR	ALL だからもっと来て
7	ハットトリックヒーロー	TOTAL40	EGC-(元)MKZ (トリッキーな男)	ALL あと2-3点
8	ゆうゆのクイズでGO!GO!	420,600	FCナディアFC! (E)SSC-VAP	ALL
9	EDF	2,361,900	JAG-H、絵助兵衛 (けだものな男)	ALL
10	剣豪	3,323,600	バグかんぺき? HST-(お)SPT	ALL 4万おち

キャッスル&YOU² ☆=167

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)-28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪(1P)	3,507,500	FREEZIN'(春)	ノーミスALL ノーマル3設
2	キャメルトライ (ビギナー・スコア)	1,159,590	TYRANT-キャメ(研)MAC(夫)(春)	ALL、黒玉使用 ノーマル設定
3	キャメルトライ (ビギナー・タイム)	0′39″4	TYRANT-キャメ(研) MAC(夫)(春)	ALL、黒玉使用 ノーマル設定
4	キャメルトライ (スペシャル・タイム)	0′48″8	社会人引退記念 EXL-LIE-FER夫(春)	ALL、黒玉使用 ノーマル設定
5	MJ-12 (1P・連付)	1,297,900	個人申請ブッ殺す!! EXL-AFC-T'(春)	ALL、残0、2Pver ノーマル3設
6	MJ-12 (1P・連無)	1,223,400	町田の番長遂にデビューEXL-KUMA(春)	ALL、残0、2Rver. ノーマル3設
7	ファイナルラップ2 (1P・USA)	2′15″16	ナイルの最終悪魔 EXL-CYR-CBY(春)	ALL ノーマル設定
8	ファイナルラップ2 (1P・ITALY)	2′16″03	ナイルの最終悪魔 EXL-CYR-CBY(春)	ALL ノーマル設定
9	ファイナルラップ2 (1P・MONACO)	2′24″93	ナイルの最終悪魔 EXL-CYR-CBY(春)	ALL ノーマル設定
10	シスコヒート (1P・大型車)	11′57″8	町田クソゲー担当 EXL-RVS-NBG(春)	ALL(493,770) ノーマル設定

ハイスコア通信—お店から—

○アミューズメントハウスタックル☆V（北海道）
点滅回路(連)について本当に沢山のお手紙ありがとうございます。効果の程はいかがでしょうか？（サンクス−西本）

○プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
常連内で同人誌「れんこん」を作りました。ヘンな本ですが万が一欲しい人がいたらご一報ください。

○八千代プレイランドカーニバル（千葉）
本当は八千代コパボウル1Fにありますが4Fにもテーブルゲームを設置してあります。当然ハイスコア集計もいたしております。

○プレイランド池袋ラスベガス（東京）
来たる5月6日にストリートファイターII大会を開催します。定員は50名で受付は当店カウンターもしくはTELで5月4日まで受付していますが定員になりしだい締め切らせていただきます。

○荏原ゲームコーナー（東京）
このたびえばせんの常連でチームを作り幕張メッセ横で行われているゼロヨン大会に出場します。そこでチームのメンバーとなるドライバーを募集しています。我こそは!という方ぜひH・Sまで（今回は本当?）。

○キャッスル&YOU²（東京）
YOU&YOUのレイアウトが変わりました。

○プレイシティキャロット松本（長野）
10カ月間の工事期間を終えこのたびめでたく新装開店しました。

○イエローハット（愛知）
毎日曜日意味深のGT!・Rが!彼の目的はいったい…!!あと、ハチロク、シルビア、GTOとNSXだな!これでほぼメンバーはそろう!走り屋通信はさらに続く! 担当、あのー、ここはハイスコア通信なんですけど…。まあいいや。

○プレイシティキャロット豊橋（愛知）
およそ2年前、はじめての通信欄に載った、なつかしのJACOです。今はこのPC豊橋の店長M−LKさまとなっているぞ。がは…!

○ビッグキャロット京都（京都）
ロンパーズ40個の1UPパターン完成?究極は45UPか?

○チャレンジャー関大前（大阪）
今月をもってMOV−ぱくす氏がここのバイトをおやめになられました。しくしく。さんどら先生の個人誌（?）グリーンペース新刊がもうすぐ出るよ!!

○ウィルトークタイトー大街道（愛媛）
ファイナルファイトが50インチ(連)付き!ストリートファイターIIにあきた方は当店へ!

君こそゲーメスト！

その1

ストリートファイターII	春麗	1,398,100	テクモブルー参上!! AQUA-MUL-Y.S	個人申請ジャック＆ベティ武蔵境（東京）
	ガイル	1,360,800	夏塩げり使用MST！今ごろは町田の常連？	ゲームプラザ（熊本）
	エドモンド本田	1,278,600	ESSAY(秘)JUN(慈)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ブランカ	1,287,600	OR愛読会-かみら(は)	キャノン最前線（愛知）
	リュウ	1,090,000	TEK	キャノン最前線（愛知）
	ケン	1,153,800	TEK	キャノン最前線（愛知）
	ダルシム	1,253,000	GOR-ヨガフレイムで燃やせ！(ち)	ハイテクセガ金沢（石川）
	ザンギエフ	892,900	HERO'Sいくら	プレイシティNASA杉本町（大阪）
ローリングサンダー2		934,570	大明神(ま)	ビッグキャロット京都（京都）
E.D.F.		2,452,700	EXL-RVS-R.Y(春)	個人申請ゲームファンタジア町田（東京）
ロボコップ2	(連)付き	8,085,200	GOL(ま)	ビッグキャロット京都（京都）
	(連)なし	7,855,200	知恵なき子G塔	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）
覇沙夢		2,067,610	IML-PET	キャノン最前線（愛知）
ゆうゆのクイズでGO！GO！	(連)付き	692,000	EXL-PC-ZIN EXL-RVS-R.Y	個人申請キャッスル＆YOU²（東京）
	(連)なし	452,000	神風パターン!! EXL-LIE-FER夫(春)	個人申請キャッスル＆YOU²（東京）
ウイニングラン'91	MT	2'58"499	G.M.C.(猿)-HSA	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）
	AT	3'03"099	MGF-KOB	個人申請神宮前キャロットハウス（宮崎）
キングオブザモンスターズ		732,600	誰よりもJALを愛すEGC-(神)(仏)STR	荏原ゲームコーナー（東京）
ラッドモビール		50秒→47秒残し	G.M.C.-E.A	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）
スティールガンナー		642,930	DSR-LSP-デューク・佐渡島	プレイシティキャロット筑波学園（茨城）
クイズ宿題をわすれました！		250,300	G.M.C. DAN	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
ドライバーズアイ	ノービス	3'23"383	MOV-ぱくす（床）早く帰ってきて！たK	チャレンジャー関大前（大阪）
	スーパー	3'31"935	強引マムシレーサーV 決め手・BSまくり	ゲームプラザ（熊本）
ジョー＆マック		※1,074,400	JOE&MST	ゲームプラザ（熊本）
WGP2	オーストラリア	4'04"36	ESSAY-REO-SP	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ドイツ	3'23"34	ESSAY-(秘)JUN(慈)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ジャパン	5'27"13	ESSAY-(秘)JUN(慈)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	U.S.A.	3'08"46	ESSAY-(秘)STER	プレイランドスカイシアター（埼玉）
戦国伝承		573,700（6-ボス2）	SGC. JEMINI	個人申請ウイルトークタイトー黒崎（福岡）
ヒットジアイス		40	フェラ夫カンパニー従業員募集中!!(春)	個人申請キャッスル＆YOU²（東京）
ローラーゲームズ		※932（2-3）	G.M.C.ぱんだ	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）
出たな!!ツインビー		3,591,650（2-6）	よっしゃーK.N(と)	チャレンジャー関大前（大阪）
剣豪		3,507,500	FREEZIN(春)	キャッスル&YOU²（東京）
ルナーク		129,200	すさまG-Rカモネ(コ)	ハイテクセガ金沢（石川）
バンダイク		2,154,420	HTL-Y.N改め Mrやすし君	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
ガンフロンティア	(連)付き	1,858,690	TUR屋(ま)(と)	ビッグキャロット京都（京都）

今回の集計もAOUショーのあとなので、ニューゲームがたくさん。サクサク解説していきましょう。

今回の1番人気は圧倒的にストリートファイターII。多数の要望によりキャラ別集計です。とりあえず連射装置はなしです（付けてる店は1店のみ）。春麗とガイルでオールパーフェクトが出ています。なお、ダブルKOは10回までなので永パになりません。

ローリングサンダー2はムダ弾をいかに少なく敵を多く倒すかが勝負。

E.D.F.はいかにバグを少なくしてクリアするかが勝負。また、連射装置を付けても意味がないとコメントがありました。

ロボコップ2は、やっぱりあった(秘)稼ぎ。知っているのといないのではかなりの差が出ます。

覇沙夢は、これまたバグが多いゲーム。クリアすると記録が残らないそうですが…。

ゆうゆのクイズでGO!GO!は、一応パターンらしきものがあるそうです。そのパターンを記憶してボタンを順に押すため連射装置で差がつきます。

ウイニングラン'91はMTとATで分けて集計。ドライバーズアイはスーパーとノービスで集計しています。コース自体は同じですが、車の性能が違います。

カジノカーニバル ☆=12

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	5,049,950	GOE	1コイン ALL 織田信長
2	ラッドモビール	残30秒	KTPG-守銭奴KTZ	1コイン ALL ワープなし 1位
3	ルナーク	77,800	KTPG-中村屋ブレンドAHO	1コイン ALL
4	ストリートファイターII	1,080,700	SEP-えぞえくん	1コイン ALL ガイル少佐
5	ストリートファイターII	653,000	KTPG-みそ煮TNT	1コイン・ベガ リュウ
6	ストリートファイターII	646,200	KTPG-モツ煮Y・T	1コイン・ベガ ケン
7	ストリートファイターII	892,800	KTPG-なべ焼CAP	1コイン・ベガ ブランカ
8	ストリートファイターII	740,700	KTPG-キノコ定食ほっといてちょ	1コイン・ベガ 春麗
9	ストリートファイターII	210,400	ベスパ渡辺。好きですヨガマンでも使えねぇ	1コイン・4面 ダルシム
10	出たな!!ツインビー	2,148,000	冗談じゃねぇよ。こんなのできるかよ！	1コイン 連付 2-1

ゲームセンターUFO ☆=73

東京都町田市旭町1-7-10 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ケン）	807,400	ケンのマブダチ!ブリチーイライザ♡(乱)	ALL、3×6 5-1
2	ストリートファイターII（ブランカ）	986,700	ブランカ大サーカス調教員のBT、君でし	ALL、3×10 5×2
3	ストリートファイターII（ダルシム）	998,300	全日本ダルシム教真祖FGK-BIG・K	ALL、3×10 5×1
4	ストリートファイターII（E・本田）	1,002,700	エドモンド本田後援会URX-BT、(一)(人)	
5	ストリートファイターII（春麗）	854,600	4月からはいけない社会人のCAT君でしゅ	ALL、3×6 5×3
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	773,500	微笑百万ドル!ザンギエフファンク・ラブ(乱)	R-11、3×? 5×4
7	出たな!!ツインビー（1P）	1,960,800	くり丸、ヤツには死こそが最もふさわしい♡	1コイン2-2、(連)なしノーマル設定
8	ローリングサンダー2（1P）	781,120	相模原ナディア教信者DARK-ELF(終)	1コインR-8 おはってる
9	ラギ（1P）	254,880	22万の頂点に立つ男〇の中の〇SKG(夏)(冬)	ALL 残×5
10	剣豪（1P）	3,187,800	SEP-FECT-えじょえくん	ノーミスALL 7700×1(逃)

ゲームセンターコパIII ☆=28

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ASOII（1P・ノーマル設定）	2,800,000	昔オレは忍者だった!ゲバゲバ!!かまし	全2周クリア (連) 残×0 1UP×0
2	EDF（1P）	2,168,800	アトミックの限界!?まだのびる!!RIN	ALL ノーマル 残ライフ×2
3	ローリングサンダー2（1P）	771,760	N.ARC-IZA(T)（締切日に大逆転）	ALL 残×0 ノーマル設定
4	覇沙夢（1P）	798,210	頭がパニック状態!! RAG.T-TEM	ステージ4-4 ノーマル設定
5	ストリートファイターII（ブランカ）	1,011,500	ウガウガウガウガウガ N.ARC-RUN(A)	ALL P×12 WKOなし
6	ストリートファイターII（ケン）	764,700	FGK-乱丸	ALL P不明 WKO不明
7	キングオブザモンスターズ（1P）	595,100	とさちゅ元気でね!! N.ARC-RUN(A)	ALL ノーマル アストロガイ使用
8	パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	381,559,000	KAWAKITA "DA!"	ALL KO×7 ノーマル設定
9	バルーンブラザーズ	7,138,710	体力との大勝負!!! RAG.T-TEM	ライン2532 ノーマル設定
10	ファイナルラップ2（ITALY）	2'16"48	幸運を使いきってしまった男!!MCO	ALL 1P ノーマル証人8人

タイトー小田原周辺 ☆=53

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゆうゆのクイズでGO!GO!（工場出荷設定）	395,600	谷村有美ちゃんに夢中6月の雨©MID涼!	1コインALL! ウイルトークだ!
2	出たな!!ツインビー（工場出荷設定）	2,538,550	B'z(研)小町ANGEL SBK-HOT(稲)(葉)!	2周目3面で死! ウイルトークだ!
3	ハットトリックヒーロー（工場出荷設定）	35てん	目標1327点えすび〜け〜ちまつりくん!	ALL!ドイツ! ウイルトークだ!
4	ナイトストライカー（Qゾーン）	89,182,640	目が大きけりゃ誰でもOK!!(遊)WIZ!!	!!!!!!!!!!!!!!!! 忠実屋鴨宮店だ!
5	スパイナルブレイカーズ（工場出荷設定）	（1,738,900）HIT728	コナミMD参入希望! 宮羽ありす(代)(理)PUL	7面で死!!!! オレンジだ!!!
6	パイプドリーム（Aコース・ノーマル）	3,713,220	超意味ありSBK-ILH(研)会長血祭り君!	ALL!!!!! 忠実屋鴨宮店だ!
7	トライゴン（工場出荷設定）	1,556,610	筐体にアプローチ!! CVM-MID涼!!	2周目8面で死! オレンジだ!!!
8	ナイトストライカー（現在超燃え中の人）	もっと上手くなってね猿のようにやり込め!	XAKとLUUとPIAとBSKとFOX!	忠実屋のサイバイマン軍団戦闘力2
9	WGP2（ドイツ・オートマ）	3'42"84	バイク別集計希望いすび〜け〜ちまつりくん	ノーマルだ!!! 199.91km
10	WGP2（オーストラリア・オートマ）	4'23"38	スーパー猿マニア人の友達ILH(研)血祭り君	ノーマルだ!!! 206.73km

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	717,300	DES-GBY	1コインALL(連)無 ノーマル
2	ローリングサンダー2	411,450	TAL（ニセヴァージョン）	1コインALL(連)無 ノーマルノーミス
3	出たな!!ツインビー	1,771,100	サドル喰われたHUN おのれタローのヤツ…	1コイン2-3(連)無 ノーマル
4	クイズ殿様の野望	632,200	MIKI	1コイン83.1% ノーマル北条使用
5	キングオブザモンスターズ	545,450	DES-B.B	1コインALL(連)無 ノーマルGEON使用
6	パンクショット	140	たる、BOH	2PALL(連)無ノーマル
7	パンクショット	116	DES-BOH	1コインALL(連)無ノーマル
8	GPライダー（1P）	45"34	CHU、Q	1コインALL MT105Pts
9	スーパーモナコGP	5'49"90	CHU、Q	1コインD.P=4923
10	ASOII	1,143,000	DES-GBY	1コインステージ6 (連)無ノーマル

西銀座ゲームプラザ ☆=1

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	5,059,300	ANP	89.9% ALL 織田信長
2	覇沙夢	395,350	ANP	3-3
3	ラッドモビール	ALL	POP	残 6秒 ノーマル設定
4	ストリートファイターII	506,400	KEI	8人目 ノーマル設定
5	キングオブザモンスターズ	422,030	©MEP TEI	ALL アストロガイ使用
6	出たな!!ツインビー	2,304,150	KEI	1コイン2-2 ノーマル設定
7	雷牙	2,050,810	SATORU	ALL 残=8
8	パンクショット	124	ANP	ALL ノーマル設定
9	パロディウスだ!	1,111,900	ANP	マニュアル 2-1「タコ」
10	雷電	246,460	K.T	1P 1-2 ノーマル設定

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市城東2丁目10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	775,600 144,870	DDT-SY	1コインALL ガイル使用
2	ゆうゆのクイズでGO!GO!	144,870	A.A.A	
3	クイズ殿様の野望	3,645,000	KEN	1コインALL 94.5%
4	雷牙	2,335,520	DDT-SY	1コインALL 残機×12
5	出たな!!ツインビー	1,674,750	BAK	最終面ボス (連)なし
6	クイズ宿題をわすれました!	166,300	DFH	70.8%
7	雷電	4,407,260	DDT-SY	2-5 1P側 (連)なし
8	パロディウスだ!	1,308,400	ANP	2-3 マニュアル(連)なし
9	ピットファイター	2,013,870	ミック・エンジェル	
10	U.S.ネイビー	2,217,760	B.A.K.	1コインALL F-14

イエローハット ☆=95

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (IP・リュウ)	709,700	しーあーるC8L	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII (IP・ガイル)	881,500	由弥	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII (IP・春麗)	1,082,200	AMP-FDG-櫂将斗	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII (IP・ブランカ)	1,252,600	ケンがP.Bとれんーかみら(は)	ALL ノーマル設定
5	出たな!!ツインビー (IP)	2,948,900	ロリコン想像力V-MAX発動!!E.T![illegible]	2周目の5面 ノーマル設定
6	エドワードランディー (IP・ノーマル設定)	1,689,872	へへへ…ごていねいにスジまで…E.T![illegible]	ALL 残LIFE同数字
7	ロボコップ2 (IP)	2,168,600	EXTEND II-帝[illegible]	ALL ノーミス ノーマル設定
8	ローリングサンダー2 (IP・レイラ)	659,400	HCM-IML-てった	ALL 残0 ノーマル設定
9	スーパーパン (IP・パニックモード)	24,813,700	えるる(タ)(ク)(夫)	ALL ノーマル設定
10	スティールガンナー (IP・クリフ)	551,900	吉田にやりウキャキャ山田ウッキー戦車![illegible]	ALL 残M×0 ノーマル設定

キャノン最前線 ☆=43

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゆうゆのクイズでGO!GO! (IP)	437,860	TPL	ノーマル ALL
2	剣豪 (IP)	3,366,600	IML-YUJ	ノーマル 3キ ノーミスALL
3	ストリートファイターII (ケンIP)	1,153,800	TEK	ノーマル ALL P×15
4	ストリートファイターII (ブランカIP)	1,287,600	OR愛読会-かみら(は)	ノーマル ALL P×15
5	ストリートファイターII (ガイルIP)	1,252,900	IML-UUU(た)	ノーマル ALL P×18
6	ストリートファイターII (本田IP)	935,100	Disp-CHA-CHI	ノーマル ALL P×9
7	ストリートファイターII (ダルシムIP)	856,000	Disp-CHA-CHI	ノーマル ALL P×8
8	ストリートファイターII (リュウIP)	1,090,000	TEK	ノーマル ALL P×12
9	覇沙夢 (IP)	2,067,610	IML-PET	ノーマル ALL
10	ドラゴンセイバー (IP)	1,947,720	J・MAC(た)	ノーマル ALL ノーミス残7+1

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=18

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー2	624,210	Z-ZA	ALL
2	出たな!!ツインビー	2,368,500	HIK	2-3 (速)無
3	ストリートファイターII	970,200	INT	ALL 春麗
4	ストリートファイターII	736,100	鮫!KEN!	S-11 エドモンド本田
5	パンクショット	POINT210	B・A	ALL
6	エドワードランディ	1,395,260	鮫!KEN!	ALL
7	パウンドフォーパウンド	474,158,000	ノッポだよ!	ALL スピードパンチャー
8	ロボコップ2	1,430,800	DECO	ALL
9	チャイナタウン (熱血ポンプ君)	96,000	RKG	L-18
10	チャイナタウン (成金物語)	68,900	MAO	L-12

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (コーディー)	2,466,810	EXP-SWB(と)	1コイン6面 ボス ノーマル
2	ストリートファイターII (E本田)	699,900	ジロくん	1コイン11人目 ノーマル
3	ストリートファイターII (春麗)	773,200	EXP-JIN	1コインALL ノーマル
4	ストリートファイターII (ガイル)	827,800	AMN	1コイン11人目 ノーマル
5	ストリートファイターII (ブランカ)	976,600	おれは洗伸	1コイン ALL ノーマル
6	ストリートファイターII (リュウ)	745,200	WTM(へ)	1コイン10人目 ノーマル
7	ストリートファイターII	690,600	EXP-SWB(と)	1コイン ALL ノーマル
8	ウイニングラン'91 (3周設定)オートマ	3'05"933	肉まんまん太郎	1コイン ALL ノーマル
9	ウイニングラン'91 (3周設定)マニュアル	3'02"333	やまちゃん	1コイン ALL ノーマル
10	ASO II	2,000,630	MRI	1コイン ALL ノーマル

ビッグキャロット京都 ☆=70

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,245,800	DAI(と)	ノーマル ALL 8万×2,5万×4
2	ローリングサンダー2	934,570	大明神(ま)	ノーマル3設 ALL残0
3	ロボコップ2	8,085,200	GOL(ま)	ノーマル ALL (連)付き
4	チャイナタウン (プロフェッショナル)	358,200	ISP.	ノーマル LEVEL60
5	クイズ宿題をわすれました!	249,100	DAA(ぶ) (色気たっぷり子)	1C、47年以降 95.4%
6	ガンフロンティア	1,858,690	TUR屋(ま)(と)	ノーマル3設 ALL(連)付き
7	パイプドリーム (IP・Aコース)	4,090,370	UYK(級)	ノーマル ALL
8	パイプドリーム (IP・Bコース)	3,761,630	UYK(級)	ノーマル ALL
9	パイプドリーム (IP・Cコース)	5,133,610	UYK(級)	ノーマル ALL
10	ロンパーズ	10,704,640	忍恋 Green-Woods	ノーマル3設 ALL、1UP×32

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=23

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウでALL部門)	918,500	IKD-真の格闘家を目指せ!(恥)	完全ノーマル P×12
2	ストリートファイターII (E本田でALL部門)	1,143,700	GOR-スーパー頭つきをくえー(ラ)	当然ノーマル P×14
3	ストリートファイターII (ブランカでALL部門)	1,149,900	GOR-カラアゲを喰らえ!(天)	やっぱりノーマル P×15
4	ストリートファイターII (ガイルでALL部門)	843,900	GOR-NZM	さらにノーマルP× 不明
5	ストリートファイターII (ケンでALL部門)	615,500	J-ハリセンチョップで死ね!-JOE	そしてノーマル P×2
6	ストリートファイターII (ダルシムでALL部門)	1,253,000	GOR-ヨガフレイムで燃やせ!(ち)	だからノーマル P×20
7	ロボコップ 2 (実は連射付)	5,855,800	サイバーぶう	ノーマル1人設定 1up×
8	A・B・コップ	73,397,310	MS-WZN-TCF ずんたたばあっち	ノーマル設定 ALL、70万落
9	ルナーク (左から2人目使用)	129,200	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル設定 ALLクリア
10	SDI (イージー4機)	79,638,410	やんちゃ姫 GTO (R)TM	ノーミスオールパS=34

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゆうゆのクイズでGO! GO!	182,480	やったぜ	ALL
2	キングオブザモンスターズ	281,490	DNA	
3	WGP2 (ドイツ)	3'37"19	ロケットてつや	6速 ノーマル
4	WGP2 (オーストラリア)	4'34"06	マグナムけいいち	AT ノーマル
5	WGP2 (ジャパン)	6'15"51	DNA	AT ノーマル
6	ファンハウス (ピンボール)	3,1423,780	DNA	
7	ルナーク	62,600	巨泉の使える英語	R-4 ノーマル
8	サイバーリップ	149,400	いぬ-カヨ	
9	ディグダグ	664,460	いぬ-大坂	R-50 ノーマル
10	沙羅曼蛇	787,400	KOH	ノーマル

扇が丘レジャーセンター ☆=9

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	888,100	D.K	1コイン ALL少佐
2	ストリートファイターII	885,100	ASH	春麗 1コイン ALL
3	ストリートファイターII	1,048,500	GOR-ドドスコイ(ラ)	1コイン ALL E・本田
4	バンダイク	12,616,202	GOR-わっけわからん(ラ)	7-ボス
5	ガンフロンティア	911,580	B・J	ALL
6	EDF	1,384,600	B・J	5面
7	出たな!!ツインビー	2,634,600	片ちん大王の使える英語こーいえ(か)波動拳!	2-3
8	チェックポイント (ピンボール)	21,198,310	ピンボールゲーマー EXCALBUR	JACK×1 LOOP×30
9	スラィールガンナー	530,240	EGG	HIT RATE 59.6
10	ドライバーズアイ	3'32"549	TRS	SUPER MT

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	783,400	スピードマンジョエ	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII (ケン)	858,600	J-だうだう-JOE	ノーマル ALL P×8
3	ストリートファイターII (リュウ)	794,100	点が低いよー(恥)	ノーマル ALL
4	ロボコップ2	1,248,900	だう	ノーマル R3ボス
5	ルナーク	101,900	じょえオレ様の名をかたるな	ノーマル ALL
6	剣豪	1,737,600	116Hゴミ・コバケン	ノーマル 2面目5面
7	ラッドモビール	ALL RANK1位	田楽寺茂助左エ門	ALL ワープ×3
8	パウンドフォーパウンド (ハードパンチャー)	452,576,000	ジャガー猫田.KMT!	ノーマル ALL
9	サンダーフォースAC ((連)有)	2,381,610	KRT-RIK	ノーマル ALL ノーミス
10	1943 ((連)有)	3,120,560	破壊狂人(サ)BCG	ノーマル ALL大和85%

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,423,350	6面で玉置発見!! FNL-KWAO	1コイン 2周目2面
2	ドラゴンセイバー	331,060	FNL-KWAO	1コイン 9面ボス
3	ドラゴンセイバー (2P)	9面ボス	FNL-KWAO K・Y和	2人とも1コイン
4	マジックソード	9,121,570	ERI	1コインALL
5	マジックソード	4,968,188	勇者の気合は凄いぞー春日翔飛-×68K	1コインALL
6	マジックソード	2P同時クリアー	久びさのK、K、K チェックゥーK、K	
7	ストリートファイターII	394,500	K、Y和	M.バイソンにて死亡ガイル使用
8	出たな!!ツインビー	2コインで 2周目1面	(春)二周目の感想は? (K)最悪のうち返し	(春)なにか一言 (K)いうことなし!
9	スパイナルブレーカーズ	だれか書いてくれー	(春)するゲームがないぞ (K)ならばドラゴンセイ	
10	キングオブザモンスターズ	こっち書いてくれー	バーをするといいぞ (春)おおう、それは名案	

プレイシティキャロット松本 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)46-1499

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	724,600	S.ER-K.K	ノーマル ALL チュンリー
2	スティールガンナー	512,090	R.N	ノーマル ALL MISS=165
3	ロボコップ2	261,400	JDF	ノーマル 3面 今日初めて
4	ローリングサンダー2	187,820	Tiny-RIN	ノーマル 5面アルバトロス使用
5	クイズ宿題をわすれました!	219,000	ESP㈱補佐	ノーマル ALL 92.8%
6	出たな!!ツインビー	2,366,450	NORI	ノーマル 2-2 1周217万
7	GPライダー〈オート〉	45"34	Tiny-MID 大学はすでにOTL	ノーマル 105 ナムコに就職か?
8	スカイスマッシャー	3,517,750	T.F	ノーマル 4-2 連射ボタン未使用
9	パロディウスだ!〈ツインビー〉	1,639,600	えむてい♡	ノーマル 2-3 サギパターン(連)
10	コラムス	58,270,861	T.F	4時間半 言うことなし。

がらんがらん ☆=3

長野県駒ケ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	695,200	GRIFIN(死)	ALLクリア ガイル少佐
2	ストリートファイターII	643,700	PST-N PIP	10面 ダルシム
3	ストリートファイターII	623,700	さんまのハミング	10面 E・本田
4	ストリートファイターII	467,100	第1級堕天使 I Lufy	9面 リュウ
5	ストリートファイターII	219,800	Yorozuya	4面 春麗
6	サンダーフォースAC	2,302,290	PST-N PIP	全8面クリア ノーミス
7	ドラゴンセイバー	1,319,970	第1級堕天使 Lufy	ALLクリア 残4
8	オーライル	330,990	第1級堕天使Lufy	9面ボス
9	マジックソード	11,717,627	第1級非限定堕天使2種(L)	11面LIZARDMAN
10				

ハイテクセガ長岡 ☆=5

新潟県長岡市坂ノ上2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	3,195,550	やまちゃん	イージー 3周目
2	G-LOC(初級)	1'28秒8	にわちゃん?	ALL
3	ラッドモビール	1位のこりタイム 29秒	4月から埼玉県民 高飛車リーギ	スキップなし タイム50秒
4	パンクショット	140	ランニングシュートが見たい ニワヤマ	3分ゲーム ALL
5	上海II	1212	MIA	1コイン9面
6	ドラゴンセイバー	287,790	RFC会員No.5バトラーヤマチャン!	もう少しでクリアー 1コイン
7	ストリートファイターII	639,807	計¥2千円使用 ゼニ持ちスーパーゲーマー	中国娘 ALL コンテニュー
8	バンダイク			
9	Xマルチプライ			
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	忍者龍剣伝	318,500	ハットで最後のかせぎだ! 南 健	工場出荷設定ALL
2	リブルラブル	1,553,360	明日は結納 (お)	シーズン 35 パシッ 18
3	ファイネストアワー	5,219,570	CAOTICK THUNDER	(連)2周ALL 手がふるえる。
4	タイムスキャナー	1,040,530	ボサノバピンボールチーム OYZ	FINAL マルチ×1
5	ナイトストライカー	34,281,750	Bua.	PZONE ALL (連)
6	ストリートファイターII	847,200	だらんねえがダンシングチームNo.1	R-11 工場出荷 ブランカ使用
7	デンジャラスシード	3,701,650	「有田さんJUMP中の春麗に昇龍拳のカウ	ALL魔獣の王国悪魔城
8	スクランブルスピリッツ	2,437,190	ンターで中には入っちゃたら大変ですね」「違	6面BOSS(連)ドラキュラ高く買
9	1941	11,286,180	うよディーノ君SBキックに上からのパンチ	ALL(連) います連絡下さい
10	ナイトストライカー	37,361,590	の方が危ないよ」「変態AVギャルですね」	QZONEALL パシフィスト×2

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	910,400	M.S ブランカのたつじん	ALL クリア ブランカ使用
2	ドラゴンセイバー	1,326,810	NORM-RIN	ALL 連あり
3	ガンフロンティア	881,820	SDI-綾姫	ALL 残機4 連射あり
4	クイズ宿題をわすれました!	159,400	あおき	RATE 82.7%
5	バンダイク	1,672,940	SDI-綾姫	ALL 1ミス
6	ダブルドラゴン 3	1コインALL	SDI-綾さん	
7	サンダーフォースAC	2,334,570	SDI-ドラゴンセイバーでもやろうかの	ノーミス ALL 連射あり
8	スカイスマッシャー	1,624,320	只今、バグダット上空 !!	2周目
9	あしたのジョー	合計タイム9:52	高岡高山岳部	
10				

書店（帖合）印
部数　　冊

ゲーメスト

No.18	No.49
No.20	No.50
No.38	No.51
No.39	No.52
No.40	No.53
No.41	No.54
No.42	No.55
No.43	No.56
No.44	No.57
No.46	
No.47	
No.48	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.18（'88　3月号）
No.20（'88　5月号）
No.38（'89　11月号）
No.39（'89　12月号）
No.40（'90　1月号）
No.41（'90　2月号）
No.42（'90　3月号）
No.43（'90　4月号）
No.44（'90　5月号）
No.46（'90　6月号）
No.47（'90　7月号）
No.48（'90　8月号）
No.49（'90　9月号）
No.50（'90　10月号）
No.51（'90　11月号）
No.52（'90　12月号）
No.53（'91　1月号）
No.54（'91　2月号）
No.55（'91　3月号）
No.56（'91　4月号）
No.57（'91　5月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア		PTS.	月　日	達成	
面　数		備　考（タイム・残機）			
難易度 機数設定					
ゲームセンター	名前				
	住所		電話		

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　)歳
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　)

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　　　　　)

キリトリ線

No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦



No.20('88 5月号)
特集:AOUショー



No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII



No.39('89 12月号)
特集:AMショー



No.40('90 1月号)
特集:クォース



No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII



No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト



No.44('90 5月号)
特集:AOUショー



No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集



No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!



No.48('90 8月号)
特集:就職最新情報



No.49('90 9月号)
特集:東亜プラン



No.50('90 10月号)
特集:大感謝セール



No.51('90 11月号)
特集:マジックソード



No.52('90 12月号)
特集:AMショー



No.53('91 1月号)
特集:もしものゲーム



No.54('91 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



No.55('91 3月号)
特集:ドラゴンセイバー



No.56('91 4月号)
特集:SNK新時代



No.57('91 5月号)
特集:AOUショー



君こそゲーメスト!

その2

A.B.コップ		73,397,310	MS-WZN-TCF ずんたたぱあっち	ハイテクセガ金沢（石川）
レーザーゴースト		4,502,800	ESSAY-GRF-SER	ハイテクセガ高崎（群馬）
ドラゴンセイバー	(連)付き	2,373,020	HYAKU-DSK-京城(み)	個人申請プレイシティ キャロットとくしまCITY(徳島)
マジェスティックトゥエルブ	(連)付き	1,297,900	個人申請ブッ殺す!! EXL-AFC-T'(春)	キャッスル&YOU²（東京）
	(連)なし	1,223,400	町田の番長遂にデビュー EXL-KUMA (春)	キャッスル&YOU²（東京）
シスコヒート		11'57"8	町田クソゲー担当 ESL-RVS-NBG (春)	キャッスル&YOU²（東京）
スーパーパン	パニックモード	24,813,700	えるる(タ)(ク)(夫)	イエローハット（愛知）
U.S.ネイビー	(連)なし	2,623,470	悲しいねSAD (死)(亡)	個人申請 ウエスタン三国（大阪）
パイプドリーム	Aコース	4,090,370	UYK (級)	ビッグキャロット京都（京都）
	Bコース	3,761,630	UYK (級)	ビッグキャロット京都（京都）
	Cコース	5,133,610	UYK (級)	ビッグキャロット京都（京都）
GPライダー	マニュアル	44"23	MAKほとんど限界	ゲームプラザ（熊本）
バルーンブラザーズ		7,138,710	体力との大勝負!! RAG.T-TEM	ゲームセンターコパIII（神奈川）
T.M.N.T.	レオナルド	929	ESSAY-CSD-NEU	ハイテクセガ高崎（群馬）
	ラファエル	932	ESSAY-CSD-NEU	ハイテクセガ高崎（群馬）
ファイナルラップ2	U.S.A.	2'15"16	ナイルの最終悪魔 EXL-CYR-CBY (春)	キャッスル&YOU²（東京）
	ITALY	2'16"03	ナイルの最終悪魔 EXL-CYR-CBY (春)	キャッスル&YOU²（東京）
	MONACO	2'24"93	ナイルの最終悪魔 EXL-CYR-CBY (春)	キャッスル&YOU²（東京）
パロディウスだ!	ペン太郎 (連)なし	2,072,100	SDI-タコで306万 BOSTON	個人申請プレイシティ キャロット関大前（大阪）
ラフレーサー		2,276,300 (24-2)	ESSAY-AGF-M 林脇	ハイテクセガ高崎（群馬）
キャメルトライ	ビギナー・タイム	0'39"4	TYRANT-キャメ(研)-MAC (夫)(春)	キャッスル&YOU²（東京）
	スペシャル・タイム	0'48"8	社会人引退記念 EXL-LIE-FER 夫(春)	キャッスル&YOU²（東京）
	ビギナー・スコア	1,159,590	TYRANT-キャメ(研)-MAC (夫)(春)	キャッスル&YOU²（東京）
ハテナ?の大冒険		3,160,200	個人申請の仇だ! クソゲー(愛)会長 GNP	八千代プレイランド カーニバル（千葉）
1941	(連)付き1P	14,619,900	INFINITE 復活希望 (S)(I)! (闘) HYT	チャレンジバンバン（愛媛）
	(連)付き2P	17,035,700	軽いジャブ(甘)?PIA (闘) HYT&ろん(ぱ)	チャレンジバンバン（愛媛）
ファイナルファイト	コーディー (連)付き	4,708,000	錬金友の会 SUR- やまけん只今スランプ中	個人申請ジョイフルランド ヒノーズ下井草（東京）
スーパーフォーミュラ	日本GP.レバー	2'41"365	TOK-HID (ひ) (RAG)	ジョイランド草津（滋賀）
	アメリカGP.レバー	2'03"563	TEA	ジョイランド草津（滋賀）
ラインオブファイヤー		9,707,840	ESSAY (秘)新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
バイオレンスファイト		14,762,200	1480万まで6ヶ月 HERO'S Kちゃん	プレイシティ NASA 杉本町（大阪）
ナイトストライカー	Tゾーン	91,482,200	あんまり人に見せると自爆することがわかったのでこれからはあまり見せないよーひむ	ハイテクノーベル神保町&J/L タロー（東京）
	Uゾーン	90,281,970		ハイテクノーベル神保町&J/L タロー（東京）
ロンパーズ		10,704,640	忍恋 Green-Woods	ビッグキャロット京都（京都）
ハイパースポーツスペシャル		416,700	帰ってこいよ! THC-PLY	川島玩具店（兵庫）
前回の訂正	ピットファイター	1,952,160	NNG-名無しのゴンベー(泣)	ヤングプラザ ジャンボ（大阪）

（103ページの続き）キングオブザモンスターズは特にキャラ別集計はしていません。ラッドモビールは残りタイムで集計しています。一応スタートタイムを50秒で計算しています。スティールガンナーは無駄なく敵を撃ち、よけいなものを撃たないでどこまでやれるかが勝負。WGP2はとりあえずコース別で集計ですが…。掲載店が少ない。あと、ジョー&マックとローラーゲームズは前号の記録がそのままトップです。ニューゲームはこんなところで、ほかのゲームに目を移すと、ルナークでクリアが出ています。そして、USネイビーの(連)なしも久々に更新しています（万引×10・P×9）。そしてファイナルラップでも久々に更新です。さて、前回のピットファイターでスコア誤記があり、かなり前のファイナルラップ2での記録が2Pだったという報告が入っています。また、ラギとASOIIは永久パターンが見つかったため集計打ち切りです。また、ハットトリックヒーロー、ウェルトリス、チャイナタウン、STG、レーシングビートは10店未満のため次回から集計です。（悠理）

ジョイランドタイトー草津 ☆=8

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ（日本GP、レバー）	2'41"365	TOK-HID (ひ) (RAG)	P.P→1位 Mcl A・セナ
2	スーパーフォーミュラ（アメリカGP、レバー）	2'03"563	TEA	P.P→1位 Mcl プロスト
3	剣豪	2,800,400	ZAT	ALL
4	ゆうゆのクイズでGO!GO!	414,000	草津変太郎 これ以上は時の運	ボーナスなし ノーミス
5	クイズ殿様の野望（三好）	5,494,350	TRM-2代目 音無響子(DOM)	AV.91.7%
6	サンダーフォースAC（連なし）	2,371,100	SDI-TOK-辻 (あ)(に)	ALL ノーミス
7	キングオブザモンスターズ	215,820	(夜)	9面 大阪
8	ナイトストライカー（Qゾーン）	89,042,150	TRM-2代目 音無響子(DOM)	生まれて初めてのALLパシフィスト!!
9	ナイトストライカー（Rゾーン）	94,372,300	SRX-きんちょう	P・B×6 S=9
10	ナイトストライカー（Sゾーン）	84,892,980	EF-天空の暗殺者	P・B×5 S=7

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251番地 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望（1P）	8,878,900	三好以外でカンストする会開帳ϕ	武田 94.9%ALL
2	クイズ殿様の野望（2P）	5,216,300	1P・SYV 2P・ヤマトだ! ϕ	毛利 103.1%
3	クイズ殿様の野望（正答率）	99.8%	波多野秀治のヘンな顔がなぜか好きϕ	武田 1コインALL
4	覇沙夢	330,420	ϕϕϕϕϕϕϕϕϕ ϕϕϕϕϕϕϕ	ϕϕϕϕϕϕ ϕϕϕϕϕ
5	スパイナルブレイカーズ	2,508,340	D・M	1コインALL
6	ドラゴンセイバー	1,004,340	玉	1コインALL 7ひき残し
7	クイズH.Q.	66,000	最近蔵替えしました4さん（点数激々甘）	1コインALL
8	マーベルランド	1,423,530	10万点を大損SYV 朝一単発回し使用	ノーマル BADEND
9	MJ-12	899,170	あと20万AHE	1コインALL 2ミス
10	ルナーク		申請者ナシ みんな申請してね♡	今月申請者少なし情ない!BY(係)

プレイシティNASA杉本町店 ☆=2

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	923,300 1,231,500	HERO'S KKK ちゃんこだ! Y.N	リュウ ALL 本田 ALL
2	ストリートファイターII	1,248,100 921,300	HERO'S いくら (パ)	ブランカ ALL ガイル ALL
3	ストリートファイターII	1,126,400 1,284,900	HERO'S KKK DEVICE-SEI	ケン ALL 春麗 ALL
4	ストリートファイターII	892,900 1,031,600	HERO'S いくら ヨガ大名	ザンギエフALL ヨガALL
5	ASO II	1,282,800	(パ)	1コイン ALL A タイプ
6	雷牙	311,590	Xe	残×4 ALL
7	EDF	2,025,900	クリアして御免! HERO'S いくら	1コイン ALL
8	キングオブザモンスターズ	516,000	DEN	1コイン ALL
9	雷電	9,038,720	ザ・通天閣-BO・Z(ど)(D)	3-3 1UP×1
10	バイオレンスファイト	14,762,200	1480万まで6ヶ月 HERO'S Kちゃん	ALL(パ) ALL

ヤングプラザジャンボ ☆=24

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ルナーク	100,500	ESW-RCC-バルボア先生（永パ○森）	1コイン ノーマル 8面
2	ガンフロンティア	427,530	無所属-新-TES 都知事は俺のもの!!	1コインノーマル 3面
3	クイズ殿様の野望	6,809,150	ESW-MAT(青)（陽○郎、裏ビデオ返せ）	ALL92.5% ノーマル（阿部）
4	ラギ	267,880	MHA（ウ〜ン〜シンプルisベスト）	1コイン ノーマル ALL
5	ストリートファイターII	1,058,800	ESW-海老（パーフェクト×14の男）	1コイン 春麗 ノーマル ALL
6	ローリングサンダー2	638,880	ESW-きんぎょ注意報-ぼのぼの(N)ダダ!	1コイン ALL ノーマル参考記録
7	ウイニングラン'91	1'59"683	INGS-マタタビより女の股大好きTGK	6MT使用 ノーマル 参考記録
8	ファンハウス	10,404,760	INGS-ふり麻呂-TGK（ふくたふる）	左傾きVer.ノーマル
9	レーシングビート	3'05"42	ESW-RCC-バルボア（クソゲロ男）	1P フランス ノーマル
10	メルヘンメイズ	779,610	INGS-DIS（遅刻者取締役A）	ノーミスクリア ノーマル ALL

アミューズ&レストメイヨー ☆=41

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	1,054,700	S.F.L.-B.Rでい	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII（春麗）	1,043,300	SIG-NEF-RAS	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII（ダルシム）	814,200	SFL-KMA(典)(ヨ)	ALL ノーマル設定
4	EDF	2,399,200	林家ぺぱ子	ALL ノーマル設定
5	キングオブザモンスターズ	560,700	LCN	ALL GECN使用 ノーマル設定
6	ゆうゆのクイズでGO!GO!	425,900	MJN	ALL ノーマル設定
7	出たな!!ツインビー	3,252,950	Disp-..A	2-4 ノーマル設定
8	ローリングサンダー2	396,000	SFL-AMV	8面 ノーマル設定
9	クイズ殿様の野望	9,999,999	JACK	ALL 98.0% ノーマル設定
10	ドラゴンセイバー(連)	1,932,000	惜しかったけど(悔)なし 山町崎人DGA-亜茶	ALL 残8 ノーマル

タウンスポットプレイランド ☆=9

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	EDF(連)なし	2,263,700	NAA	1コインALL 残り1ゲージ
2	STG(連)なし	3,691,700	(に)はにせ者のに! NSG-KOU(に)	1コインALL
3	クイズ殿様の野望(連)なし	999,999,+α	神風使用!FIRE FLY-K.F	1コインALL 92.4% 三好
4	スティールガンナー	579,370	ディーノOPEN記念!!(N) HHS-KOU(と)	1コインALL
5	ストリートファイターII（春麗）	1,224,700	KAI	1コインALL 5回ロス（ベガ1）
6	出たな!!ツインビー(連)なし	3,252,100	2-1で2機死亡!! K.N(と)	2-6 せんじ使用
7	ドライバーズアイ	3'32"583	Dia.Maisun	SUPER/MT
8	雷牙(連)なし	2,462,870	怒!怒!怒!くん	1コインALL 残×1イージー
9	ラッドモビール	ワープなし完走	主力戦車くん(MAY)&CIAの2名	残タイムなんて見てない。
10	ロボコップ2	4,677,700	NSG-ロッキー	最終面

チャレンジャー関大前店 ☆=25

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドライバーズアイ（ノービス）	3'23"383	MOV-ぱくす(床) 早く帰ってきて!たK	マニュアル ノーマル
2	ドライバーズアイ（スーパー）	3'32"752	カーボンよりカタイ- BACURA	マニュアル ノーマル
3	ローリングサンダー2	467,760	D.M君希望!STG まえしまKAN吉ィ!	R-8ノーマルおばさんキラー!
4	出たな!!ツインビー	3,591,650	よっしゃーK.N(と)	2-6 ノーマル
5	ASO II	2,808,000	TNS- FELKA=S	ALL (連)付き ノーマルR×3
6	ストリートファイターII	1,237,800	BOK	ALL 愛人3人 春麗
7	ゆうゆのクイズでGO!GO!	273,780	水香超原始人NAE吉	ALL 愛人3人 ノーマル
8	ジョー&マック	669,400	水香超原始人NAE吉	ALL ノーマル
9	EDF	1,428,800	茨木のABY	R-5 ノーマル (連)付き
10	クイズ殿様の野望（三好）	4,806,000	CST(ゆ)	ALL ノーマル 90.5%

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	785,200	今月から入会!? AFP-たけし	ノーマル 女 VEGA
2	ストリートファイターII (E・本田)	595,800	2月14日にフラレた男 AFP-いしけん	ノーマル バルログ
3	ファイナルラップ2 (USA)	2′18″50	新しい恋にダッシュ!! AFP-いしけん	(ウィリアムズ)(2P)
4	ファイナルラップ2 (ITALY)	2′19″46	キャラバン優勝者 AFP-たけし	(マクラーレン)(2P)
5	ローリングサンダー2	142,270	CLAMP いつかは、車で事故る	1コイン ノーマル
6	サンダーフォースAC	2,290,790	K高N3上野たけし 今年プロスト優勝!?	1コインALL (連)なし
7	ギャルズパニック	439,900	AAA 見知らぬ中学生	1コイン 6-2
8	オペレーションサンダーボルト	369,650	H・Y ROURAが来ん!!	1コイン 6面 ノーマル
9	アウトゾーン	2,328,100	MIGHTYだぴょーん	1コイン 232%
10	ファイナルファイト (ガイ)	3,027,950	フラレたショックあり AFP-いしけん	1コイン ボス ノーマル

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=5

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	887,300	AIA'	ALL ノーマル
2	ストリートファイターII (ガイル)	740,500	アジャ命	11人目 ノーマル
3	ストリートファイターII (春麗)	474,500	GHQ	9人目 ノーマル
4	クイズ殿様の野望	6,217,650	カンス党-はれのちくんちほふ	ALL 88.5% 三好使用ノーマル
5	ローリングサンダー2	448,820	YAM	8面 ノーマル
6	出たな!!ツインビー	2,433,450	カンス党HYPER-あむる	2-2 ノーマル
7	パウンドフォーパウンド (スピードボクサー)	447,646,000	ECL	ALL ノーマル
8	覇沙夢	361,650	GHQ	3-3 ノーマル
9	ファイナルファイト (コーディ)	2,732,650	RQS	6面 (連)付 ノーマル
10	ファイナルラップ2 (JAPAN)	2′32″90	パーラーエキ	1P ノーマル

明石ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ ☆=18

兵庫県明石市本町1-1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,010,200	最近常連化してます いかふ-SMI	ALL 全機種ノーマル
2	ストリートファイターII (本田)	891,300	かしの木ポック SFL-エポック	R.11 全機種(連)なし
3	ストリートファイターII (ブランカ)	865,400	万引で停学一週間(C)(D)SIG-NEF-まめ	R、11 ベガのあほ
4	ストリートファイターII (ダルシム)	637,500	NEZ-FAMILY SIG-RAS(歯)(ぐ)(き)	R、11 ←殺す(NEZ)
5	ASO II	787,300	俺様の○ンポ弱小! SVR-Mr.TAK	R、5 BOSS ラジカセだった
6	EDF	2,316,300	新人スコアラー募集中 SVR-WIZ	ALL 現在常連不足
7	ローリングサンダー2	293,510	かまどやの使者! SVR-キックの鬼(J)	R、7
8	出たな!!ツインビー	2,735,700	苦節一カ月。SVR-NIS(す)	2-3
9	キングオブザモンスターズ	412,040	裏の常連様LDF	ALL
10	クイズ殿様の野望	8,704,600	次はカンストだあ! シグマの使者JACK	ALL 三好 94.2%

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7　☎(0878)37-2071

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー2	729,800	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア
2	ストリートファイターII	845,300	(あ)	1コイン クリア リュウ使用
3	ストリートファイターII	737,800	じじい	1コイン クリア 春麗使用
4	ブラッドブラザーズ	3,605,720	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア
5	パンク ショット	172	PAL	1コイン クリア
6	リーグボウリング	279	ひさし	スコアゲーム
7	ドラゴンセイバー	1,941,390	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア 残×8
8	ダブルドラゴン3	全面クリア	PSG-ラッキーマリ ひさし、MAX	1コイン クリア ノーマル
9	パウンドフォーパウンド	367,907,000	(行)ちゃん	ノーマル8面
10	ジョイジョイキッド	326,000	PSG-ラッキーマリ	ノーマル 2周目?2-4

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52　☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	49,209,980	道下	ノーマルALL ラピタ店
2	EDF	817,600	でぃ〜と	ノーマル ラピタ店
3	ジョー&マック	634,800	TAK	ノーマルALL ラピタ店
4	出たな!!ツインビー	1,883,100	ランマ	ノーマル ラピタ店
5	ストリートファイターII	456,200	大阪のフリーター	ノーマル、ガイル ラピタ店
6	ストリートファイターII	740,200	BAD	ノーマル 7人目
7	ストリートファイターII (春麗)	718,900	APA	ノーマル11人目 パーフェクト5
8	ストリートファイターII (ベガ)	864,600	APA	ノーマル11人目 パーフェクト×10
9	ラギ	182,000	APA	ノーマル 6-2
10	ラッドモビール	完先1番乗り	矢野	ノーマル

川島玩具店 ☆=16

兵庫県高砂市鍛冶屋町1411　☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (本田)	809,800	坂本君 スペースオペラが出るよ	11人目 中三年生
2	ストリートファイターII (春麗)	673,300	SFL-KMA	ALL
3	ストリートファイターII (ダルシム)	753,000	永井君 本当に出るのですか	11人目 中三年生
4	ストリートファイターII (ガイル)	385,000	G.WAX-GTR II どんなゲームですか	8人目 中二年生
5	ストリートファイターII (ブランカ)	361,900	黒川君PRGだよー ソフト	8人目 疑惑の兵庫県農業高校生
6	ストリートファイターII (ザンギエフ)	253,900	G.WAX-YIA ウェア興業社員TAN	7人目 なんとか高二年生
7	出たな!!ツインビー(連)	2,652,800	AGD	2-2
8	ドラゴンセイバー(連)	1,122,520	DGA-亜茶	ALL
9	ニモ(連)	1,248,200	永井君	ALL 中三年生
10	ハイパースポーツスペシャル(連なし)	416,700	帰ってこいよ! THC-PLY	ALL

ウイルトークタイトー大街道店 ☆=16

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スパイナルブレイカーズ (もうないよ部門)	3,515,860	SUR-来月個人申請 今月はあきらめY.T	ALL1107殺 あと20万は出る
2	ゆうゆのクイズでGO!GO! (カレーの王様部門)	344,120	実は現役浪人が決定… SUR-Y.T(愛)(大)(生)	ALLぱちムズ! 「わりと楽勝…」
3	出たな!!ツインビー (只今修業中部門)	1,731,850	実は上に同じである…SUR-ろぉむ(愛)(大)(生)	2-1超甘すぎる R-0病は重いゾ
4	ルナーク (こすぱき4P部門)	143,400	SUR-Y.T&(ち)& LEE &K.Wの4人	8面マスク2号! 全員女王様プレイ
5	スペースガン (穴埋めPART1)	1コイン全面クリア	SURPASSER-水曜は高知人LEE(知)	いるの間に極めたの?今度見せてね
6	UFOモグラ (穴埋めPART2)	99POINTS	SUP-モグラ上場&T.N &P.W←略称	極悪3人同時攻撃 愛○トリオ使用!!
7	ゆうゆのクイズでGO!GO! (最多正答数部門)	1面で35問正解!	SUR-←お約束だ!! ヨガブラスター3号!?	ジャンルはゲーム 限界は37ぐらい
8	陳謝!	ごめんなさいっ今月穴埋めスコアだらけ	ゲームもなければスコア申請もなかったのさ	来月は心機一転! 乞う御期待ってか
9	感謝!!	京都のUYK氏徳島のLUM氏大阪の↑	長富氏あーべ氏兵庫のT.N君福岡のGIN	氏AND氏みんな来店ありがとう!!
10	激怒	最近かげで当店の悪口を言う奴がいる。	そのくせオレの姿見たらコソコソ逃げ出す。	ざけんじゃねぇ! みんな発狂だぞ!!

ジョイランドタイトーイン ☆=6

島根県松江市西津田町5-1-15　☎(0852)26-6238

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	93.6%	MAR(ひ)	1コインALL ノーマル
2	ハットトリックヒーロー	19	おいら	1コイン5回戦負 ノーマル
3	出たな!!ツインビー	2,020,750	ATS	1コイン2-2 ノーマル
4	出たな!!ツインビー	1,500,000+α	ABE	1コイン・2-1 ノーマル
5	ルナーク	63,100	さんでいK.S(日)	1コイン3面1P使用 ノーマル
6	スカイスマッシャー	1,877,660	OMR	1コイン2周目 (連)なしノーマル
7	MJ-12	973,610	MHC-ナイアラトテップESD	ノーミスノーダメージ ノーマル
8	コラムスII	45,989	達成	1コイン6面 1407、ノーマル
9	スペースガン	805,520	ATSHR	最終面ボス ノーマル
10	フラッシュポイント	1面〜46面	さんでいK.S(日)	セレクト有1コイン ノーマル

ジャスコ屋上プレイランド ☆=4

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (E・本田)	1,124,100	OTK-HNT	ALL
2	ストリートファイターII (ガイル少佐)	910,500	タマ	R-11
3	ストリートファイターII (ケン)	796,800	SIG-NEZF,MDR	R-11
4	ストリートファイターII (春麗)	580,300	F	R-11
5	ストリートファイターII (ブランカ)	603,200	OTK-HNT	ALL
6	ロボコップ2	519,700	森下 学	R-4
7	出たな!!ツインビー	3,100,500	あまぞう&なめぞう	2-4
8	クイズ殿様の野望	7,045,750	Good Field	ALL 96:5% 三好使用
9	ドラゴンセイバー(連)	1,943,750	NAU-LAP	ALL ノーミス 1UP×2
10	ASO II	974,100	終ってるA.K	R-6

チャレンジバンバン ☆=9

愛媛県松山市道後樋又4-29　☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	EDF	2,276,700	K・S 京城氏(連)ありがとう	ALL 以下全てノーマル1コイン
2	ストリートファイターII (春麗)	982,300	M・M	ALL 京都の人&BOSTONさん
3	ストリートファイターII (E・本田)	825,000	SURPASSER あ〜べ	ALL ビデオありがとう
4	ストリートファイターII (ブランカ)	836,800	SURPASSER A・O	ALL 土橋の方々御来店
5	キングオブザモンスターズ (1Pガチャピン使用)	538,980	M・M	ALL LUM氏お仕事に
6	クイズ殿様の野望	6,215,900	ちくりん	(全)UYK氏来店 くんちほふ氏来店
7	ガンフロンティア (1P(連)なし)	1,640,570	PIA-CAL 福岡楽しかったよ!	ALL 残5 みんなまた来てね
8	1941 (1P、(連)付)	14,619,900	INFINITE復活 希望(S)(I)! (闘)HYT	ALL (連)イミね〜
9	1941 (2Pトータル、(連)付)	17,035,700	軽いジャブ(甘)?PIA (闘)HYT&ろん(ば)	ALL弥七1コ(逃)
10	ゼロウィング (完全ノーマル3設・(連)付)	10,000,000+α	5カ年計画に終止符! 超燃える男(闘)HYT	3-7にて達成 10up(有)残機2

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12　☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	1,817,650	ランマ	ノーマル
2	ローリングサンダー2	199,630	300ZX	ノーマル
3	スカイスマッシャー	1,453,320	INU	1コインALL ノーマル
4	EDF	867,000	ティード	4面 ノーマル
5	雷電	1,012,960	FDH	連なし ノーマル
6	1943	2,016,800	VUL-MI	連なし ノーマル
7	スノーブラザーズ	1,650,490	300ZX	ノーマル
8	ブロクシード	211,407	INU	LINE99
9	キングオブザモンスターズ	24,390	DDH	ノーマル
10	コラムス	663,627	ボルボ13	ノーマル

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	621,000	ヨタロウ大喜利グランプリ2	1コイン ラストボス
2	キングオブザモンスターズ (1P・ビートルマニア)	567,390	(き)・桑野さん大阪でもがんばってK.H.Z	1コインALL 常連一同
3	剣豪	2,849,800	さくらは散った… TMC-SAN(ふ)	全2周1コイン ALL 残×5
4	マジックソード (ビギニングスタート)	13,362,960	来年は咲かせて見せよう TMC-SAN(ふ)	1コインALL F30(ぺ)なし
5	ウイニングラン'91	2′01″049	女の子目当てで仕事に来るN社 K.H.Z	MT 2LAP 今日は居てへんの
6	ヘビーウェイトチャンプ	9,248	チェルノブ・サイドアーム入荷ぁ?佐野やん	10人目 ☆×5 じょうじショック
7	エアインフェルノ (基礎編・DXタイプ)	200	会社の車で事故ったT社(は)6万減給SAN(ふ)	1コインALL(ば) 超バカっ!
8	コラムス (ハードスタート)	42,538,015	TOADIE	L209兵庫の人 J9999
9	チェルノブ	230,150	ナイスト入荷しましたよ ORPさん田中隆二	5面機設定 TELサンクス!
10	サンダーセプターII	208,080	名古屋撤退一周年記念 個人誌は‥真田幸康	LIEUTE NANT へたになった

モンキーハウスメインスタジアム ☆=82

福岡県福岡市中央区六本木松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ロボコップ2	7,855,200	知恵なき子 G搭	連なし 残×2
2	ウイニングラン'91 (マニュアル)	2′58″499	G.M.C.(猿)- HSA	BEST LAP 58″466
3	ラッドモビール	残47秒	G.M.C.-E.A	ワープなし50秒スタート全面クリア
4	ウェルトリス	107,960	G.M.C.-やちょ	LV=116 LN=169
5	ラギ	292,280	G.M.C.-やちょ	1コイン ALL
6	ストリートファイターII (ダルシム)	1,217,200	G.M.C.-おかび	連なし ALL
7	ストリートファイターII (春麗)	1,239,100	SPR	連なし ALL
8	ストリートファイターII (E・本田)	1,187,200	知恵なき子 G搭	連なし ALL
9	ストリートファイターII (ザンギエフ)	832,600	KEN	連なし ALL
10	ストリートファイターII (リュウ)	920,600	G.M.C.-ぱんだ	連なし ALL

ゲームシティOZ ☆=21

山口県小野田市西高泊664-3　☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	824,800	NYA	クリア 山口店 必殺ワザなし
2	ストリートファイターII (E・本田)	846,600	ポンタ	クリア 宇部店
3	ウイニングラン'91	2′59″716	クラッシャーバンバン HSK	6MT 宇部店 1人プレイ
4	覇沙夢	534,520	才のある方HSK	ノーマル 3-5 宇部店
5	出たな!!ツインビー	2,753,200	HOR	ノーマル 3機 2-3
6	ブラッドブラザーズ	1,930,490	TZR	ノーマル クリア (連)
7	ウェルトリス	36,140	Mr.オレンジ店長	レベル18 ライン24
8	ラッドモビール	残りタイム20秒	カールスモーキー石井	ノーマル クリア 近道なし
9	ラギ	210,020	HRC神風	ノーマル クリア残り2 山口店
10	ASO II	731,300	Z10	ノーマル 5面 山口店

コインスナック24 ☆=34

岡山県岡山市浜野4-22-29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン'91	2′01″183	MVX-R	ノーマル
2	グラディウスIII(B)	1-10	T.H	もちろん無敵など邪道以外の何物
3	グラディウスIII(C)	2-5	SUR-G	でもない。
4	グラディウスIII(D)	2-7	SUR-G	ノーマル(連)
5	グラディウスIII(E)	2-10	SUR-G	ノーマル(連)
6	EDF	2,234,300	ICZ	ノーマルALL 1コイン残×1
7	ドラゴンセイバー (ライフ3設)	1,138,660	またまた手抜き。	ノーマルALL 手抜き+穴うめ
8	ストリートファイターII	464,000	MVX-R	ノーマル KEN 9面
9	ウイニングラン'91	2′03″149	AGF	ノーマル
10	スペースインベーダー	申請なし	純製コンパネ装備	ノーマル タイトー製だよ

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
—	1	ストリートファイターII	874	カプコン
2	2	出たな!!ツインビー	477	コナミ
1	3	クイズ殿様の野望	382	カプコン
3	4	ファイナルファイト	360	カプコン
4	5	ドラゴンセイバー	191	ナムコ
—	6	ラッドモビール	186	セガ
8	7	ファイナルラップ 2	178	ナムコ
—	8	キングオブザモンスターズ	160	エス・エヌ・ケイ
6	9	雷電	149	セイブ開発/テクモ
—	10	ウイニングラン'91	130	ナムコ
—	10	スティールガンナー	130	ナムコ

順位	ゲーム名	得点
12位	ローリングサンダー2	129
13位	ハットトリックヒーロー	126
14位	ゆうゆのクイズでGO!GO!	122
15位	ルナーク	121

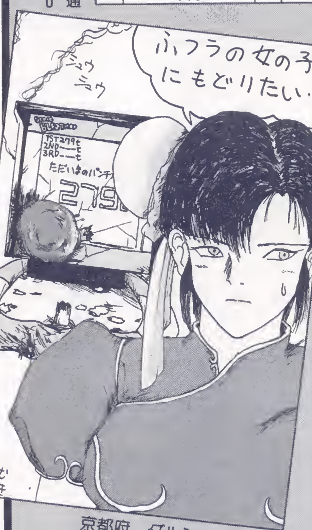
インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
—	1	ストリートファイターII	823	カプコン
1	2	クイズ殿様の野望	523	カプコン
2	3	ファイナルファイト	390	カプコン
5	4	出たな!!ツインビー	381	コナミ
3	5	ファイナルラップ 2	262	ナムコ
—	6	ラッドモビール	206	セガ
15	7	クイズ宿題をわすれました!	198	セガ
6	8	雷電	190	セイブ開発/テクモ
8	9	スーパーモナコGP	169	セガ
7	10	GPライダー	127	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	ゆうゆのクイズでGO!GO!	110
11位	キングオブザモンスターズ	110
13位	スティールガンナー	109
14位	ハットトリックヒーロー	108
15位	ドラゴンセイバー	95

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル(満点を100点に換算)に基づき、ランキングしています。今回は77店3月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

ストII史上最高得点1位



京都府　ダルシムもどき君

抜群の人気を誇るストリートファイターII

今月はストリートファイターIIが予想以上の得点で1位を独占しました。初登場1位は予想されていたものの、この得点の高さは今までにない高さです。

ゲームセンターでの盛り上がりもグラディウスII以来です。しかもインカム的に見ればグラII以上のものがあることは間違いなし。学生を中心にファン層も広く、長く1位を続けるでしょう。

大手メーカーが超大型遊戯施設やクイズ・スポーツものに力を入れている今、その間隙をついてストリートファイターIIがヒットしたことは大きな意義があると思います。

ストIIの優れている点はキャラクターの魅力とゲーム性が共にすばらしいことでしょう。特に8人のキャラクターそれぞれが個性的であるにもかかわらず難度のバランスがとれているのがすごいと思います。ほかのゲームの8倍の練りこみが必要なのですから。

ストリートファイターIIのほかに、インカム部門では殿様の野望、ファイナルファイトのカプコン勢が2位、3位を占めました。今月は殿様の野望以外にクイズ宿題をわすれました!ゆうゆのクイズでGO!GO!も発売されましたが、殿様の野望が少し上を行っているようです。クイズゲームは今月ベスト15の中に3機種入っています。クイズゲームはゲームセンターに定着しつつあるようです。

ロングヒットなるかラッドモビール

セガの体感ドライブゲーム、ラッドモビールも今月初登場の注目株。インカム・人気ともに6位と、確実な人気を得ています。透明感のあるグラフィックで完成度も高く、今後も安定した人気を保ちそうです。

シューティングは新作に強力なものが出ていません。出たな!!ツインビー、雷電といったところががんばっていますが寂しいですね。出たな!!ツインビーはシューティングマニアに、雷電はごく一般のプレイヤーにとファン層が分かれていると思います。

ゲーセンは今やストII一色という感じです。強力な新製品が見当たらないだけに、このまま突っ走るか。

(ぜんじ)

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市581-6黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	EDF	2,395,200	INDICK-ROBOCOP	ALL
2	ストリートファイターII(春麗)	1,210,000	マスク8号	ALL
3	ストリートファイターII(ガイル)	920,100	SWHS 2(GRU)	ALL
4	ストリートファイターII(ダルシム)	976,200	ヨガ真理教教祖 久留米の師匠さん	ALL
5	覇沙夢	810,910	SURPASSER 松山人 Y・T	4-4 まだまだ初級スタート
6	バンダイク	1,893,720	新ゲームの鬼II	ALL
7	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,357,900	SURPASSER にせかわ㊫	2-3
8	ルナーク	79,800	SURPASSER あ～べ71号	②使用 最終面
9	雷電	5,476,900	INDICK-ROBOCOP	2-8 (連) 赤PLAYER
10	トライゴン	1,823,370	SURPASSER ㊫	2-9 (連) 1PU×1

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	994,500	WIN	1コインR11 春麗
2	ストリートファイターII	751,700	HALFLING	1コイン ALL リュウ
3	ストリートファイターII	978,300	HALFLING	1コイン ALL ケン
4	ロボコップ2	2,923,900	SUP-NYMPH?	1コイン ALL連なし残4
5	ドラゴンセイバー	2,149,980	G.M.C.DURAN	1コインALL ノーミス ♡10
6	チャイナタウン(熱血)	201,500	CLOTHO	1コイン
7	スティールガンナー	569,550	CARMINE	1コイン ALL
8	マジックソード	14,427,676	BIG	1コイン 30F(ペ)なし タイマン負け!
9	ローリングサンダーII	776,480	BIG	1コインR-8
10	ファイナルファイト	3,852,160	BABBY	1コイン ALL コーディー

スーパーアカトンボ ☆=13

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)662-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,522,980	BUN	1コイン ALL ノーマル
2	剣豪	3,027,700	NEI	1コイン ALL ノーミス
3	雷牙	1,861,750	DRAGON	1コイン ALL ノーマル
4	EDF	2,366,200	INDICK・APL	1コイン ALL ノーマル
5	ドラゴンセイバー	1,316,600	M・N	1コイン ALL ノーマル
6	出たな!!ツインビー	697,459	H・Y	5面 ノーマル
7	ニンジャコンバット	8,849	SURPASSER-熱血飲料65535号	タイガージェットシンTKO勝ち?
8	戦国伝承	101,500	殺人鬼道場 =朝からおちち4号	2面 ノーマル
9	ギャルズパニック	1,179,800	殺人鬼道場 =夜もおちち9号	1コイン ALL ノーマル
10	雷電	3,930,270	N.Y.S	2-4 ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン'91(AT)	3'04"546	IPA-MN	ALL
2	ウイニングラン'91(6MT)	3'04"833	IPA-MN	ALL
3	ローリングサンダー2	216,590	Mr-HIDE-Y	S-6
4	ストリートファイターII(ガイル)	540,000	Mr-FBI	S-11
5	覇沙夢	356,180	IPA-MN	S-3-3
6	剣豪	2,990,600	Mr-FBI	ALL
7	ガンフロンティア	176,640	Mr-HIDE-Y	ALL
8	ドラゴンセイバー	1,738,970	OGA-OWA	ALL
9	パンクショット	126	Mr-NSX	ALL
10	MJ-12	842,360	Mr-MUU	ALL

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,181,000	Excerina- M.K	ノーマル (連)無 2-2
2	出たな!!ツインビー	1,886,600	左手骨折!! ACA-VIC(ま)	ノーマル (連)無 2-1
3	コラムス	13,643,390	ACA-MIR	J.8184 L.243ハード
4	剣豪	2,304,700	Excerina-M・K	ノーマル 1クレ ALL
5	雷電	3,114,780	ギブス使用!! HCA-VIc(ま)	ノーマル2P側2-2 (連)無×1
6	ファイナルファイト	2,913,880	初クリアー!! ACA-MIR	ノーマル(連)無 1クレ ALL
7	クイズ殿様の野望	4,624,800	Excerina-M・K	ノーマル三好氏 88.9% ALL
8	デンジャラスシード	3,938,900	(ま)さんごめんなさい。ACA-VIC(ま)	ノーマル (連)無 1クレ ALL
9	コラムス	4,043,838	ACA-MIR	J.4510 L.128イージー
10	ガンフロンティア	5面	むずかしい。ACA-MIR	ノーマル (連)無 1コイン

てあたりしだい ゲームリスト

3月発売ゲーム					
ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
覇沙夢	アイレム	4－2	パズル	3月7日	おちついたまじめな麻雀ハサミゲーム。
ラギ	アルファ電子／エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	3月14日	
ASOII －ラストガーディアン－	エス・エヌ・ケイ	8－3	シューティング	3月25日	
ストリートファイターII	カプコン	8－6	アクション	3月7日	世界で大ヒットの究極のアクションゲームがＣＰで登場！
E. D. F.	ジャレコ	8－2	シューティング	3月14日	経験値によるレベルアップで自機が強力になる！
ゆうゆのクイズでGO!GO!	タイトー	0－4	クイズ	3月12日	
ハットトリックヒーロー	タイトー	8－2	スポーツ	3月12日	
レーシングビート	タイトー		ドライブ	3月25日	
ロボコップ2	データイースト	8－3	アクション	3月12日	シリーズ第２弾！映画通りの展開、多彩なアクション。
チェックポイント	データイースト		ピンボール	3月28日	
チャイナタウン	データイースト	8－1	パズル	3月下旬	パズル感覚のユニーク麻雀ゲーム。
ローリングサンダー2	ナムコ	8－2	アクション	3月	MISSON! DESTROY NEOGELDORA THE EVIL ORGANIZATON!!
スティールガンナー	ナムコ		ガンシューティング	3月	撃ちまくれ！爽快感100%のガンシューティングだ！
ウイニングラン'91	ナムコ		ドライブ	3月	コースが新しくなって走りやすくなった！
ウルトラマン	バンプレスト	8－3	アクション	3月下旬	ＳＦＣ〝ウルトラマン〟同時発売。
スーパーバレー'91	ビデオシステム	8－1	スポーツ	3月	女子バレーも加わってさらに面白くなりました。

4月以降発売予定ゲーム					
ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ガンフォース	アイレム	8－2	アクション	4月中旬	２人同時プレイ可能な近未来戦争ゲームだ！
バーニングファイト	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	4月	関西人必修アクションゲーム。君はどの刑事を選ぶ？
ブロックパラダイス	アルファ電子／エス・エヌ・ケイ	3－2	パズル	未定	
クイズ大捜査線	エス・エヌ・ケイ	4－4	クイズ	未定	スゴロクモードとストーリーモードどちらもおもしろいよ。
あしたのジョー伝説	エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	未定	あのジョーが帰ってきた！君はジョーの勇姿に涙する。
THE BERLIN WALL (ベルリンの壁)	カネコ	4－3	アクション	5月	穴を掘って敵を捕まえ、たたき落として倒せ！
アタックス	カプコン	8－1	パズル	未定	エイリアンとの思考型対戦パズルゲーム（２Ｐ対戦可能）。
ゴルフィンググレイツ	コナミ		スポーツ	未定	新開発ＩＣ〝ＰＳＡＣ２〟搭載のハイパービジュアル！
ファンタズム	ジャレコ	8－2	アクション	未定	さまざまな敵に憑依して敵の能力で戦うゲーム。
コットン	セガ	8－2	シューティング	4月	
ストライクファイター	セガ		体感シューティング	4月	
クラッチヒッター	セガ		スポーツ	4月	
嗚呼 栄光の甲子園	タイトー	8－3	スポーツ	4月9日	
忍者キッズ	タイトー	8－2	アクション	4月23日	
サンダーゾーン	データイースト	8－2	アクション	5月上旬	
とってもE雀	セイブ開発／テクモ	ＫＢ	麻雀	4月4日	
S. T. G.	テクモ	8－2	シューティング	4月中旬	
スーパーピンボールアクション	テクモ	0－2	アクション	4月下旬	
VIMANA(ヴィマナ)	東亜プラン	8－2	シューティング	未定	お待たせの縦スクロールシューティング。
TEKI・PAKI	東亜プラン	4－1	パズル	未定	久しぶりのやみつきパズルだぁ！
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング	未定	
ボールフレンズ	ビスコ		アクション	未定	コミカルな敵をやっつけていくアクションゲーム。
メタルラビット	ビデオシステム	8－2	シューティング	未定	縦スクロールシューティング。２ステージごとのデモ必見。
ランパート	アタリ／ナムコ		戦略シミュレーションパズル	未定	
ブラックハート	ユーピーエル	8－2	シューティング	未定	横スクロール、横画面、２Ｐ同時プレイ、サイドビュー。

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー1P	1,936,330	鬼ゃ〜ず 王者 POCHI!㊗	ALL 1UP×2
2	ドラゴンセイバー2P	1,731,280	CAC & SAYU	ALL (実は旧バー)
3	ロボコップ2 1P	申請なし		入荷7日目
4	ストリートファイターII	887,900	Mr、YS.	リュウ ALL
5	ウイニングラン'91	3′00″649	グルッペ佐伯店のMON,	マニュアル 1人PLAY
6	サンダーフォースAC	2,317,990	鬼ゃ〜ず 王者 POCHI!㊗	ALL 残11 イージー
7	八掛方士	80	鬼ゃ〜ず 王者 POCHI!㊗	かんぺき!(今月のエレメカ)
8	ストリートファイターII	760,900	LORD・SYU	ガイルちゃん クリア、
9	ガンフロンティア(2P)	896,490	職忍はいぱぁ & PAI	ALL CLEAR ハッピーエンド
10	R-TYPE II	752,600	CAC・UUY 中石物産Tで210万楽勝	イージー 3機 穴うめぃ。

ゲームプラザ ☆=128

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドライバーズ・アイ(SUPER・MT)	3′31″935	強引マムシレーサーV 決め手・BSまくり	1位クリア
2	ドライバーズ・アイ(SUPER・AT)	3′34″685	ペガサス命 NOM㊋お久しぶりっス!	1位クリア あと0.8秒
3	覇沙夢	1,963,810	ACA竹奥蒲④㊊㋩㋕ カンストは余裕で出る	1クレALL もっとでる
4	ラッドモビール	27sec残	こんなの一般人レベル 元体感ゲーマーJUN	1位クリア スキップなし
5	GPライダー(マニュアル)	44″23	MAK ほとんど限界	1Pプレイ 105PTS
6	クイズ宿題をわすれました!	243,100	これ以上はもう知らん クイズ引退宣言JUN	1クレALL 97.6%
7	ストリートファイターII	1,043,800	普通の男の子MST! 今ごろは町田の常連?	1クレALL 春麗使用
8	ストリートファイターII	1,360,800	夏塩げり使用MST! 全面で㋩とったよ!	1クレALL ガイル使用
9	ストリートファイターII	810,200	ぱんだくん助けてっ! パロ特訓中GO.D㋮	1クレALL リュウ使用
10	キングオブザモンスターズ	497,170	ゆうじ先生㊔㊕すべて中野が悪いっ!	1クレALL GEON使用

神宮前キャロットハウス ☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	345,600	K・K	1コイン9人目 ノーマル連㊏
2	ストリートファイターII(E・本田)	469,900	MGF-ZIN	1コイン9人目 ノーマル連㊏
3	ストリートファイターII(ガイル)	296,200	MGF-A・HO	1コイン7人目 ノーマル連㊏
4	ストリートファイターII(ブランカ)	384,300	AHO	1コイン10人目 ノーマル連㊏
5	ストリートファイターII(春麗)	680,000	TLS-IDADON	1コイン11人目 ノーマル連㊏
6	ローリングサンダー2	767,320	MGF-NYA	1コインALL ノーマル
7	スティールガンナー(1P)	407,910	MGF-NYA	1コイン4面ボス ノーマル
8	スティールガンナー(2Pトータル)	618,090	MGF-NYA John大山	1コイン共にALL ノーマル
9	MJ-12	830,320	MGF-渕野	1コインALL ノーマル連㊏
10	チャイナタウン(プロフェッショナル)	383,100	MGF-KOB	1コインレベル67 ノーマル

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	T.M.N.T.	391	ARIEL	技あり シーン3
2	ストリートファイターII	683,300	CAN	E・本田 バルログに負けた
3	ガンフロンティア	253,070	AAA	㊣イージー 3面
4	琉球	331,630	GAP	イージー 15面クリア
5	グラディウスII	1,921,200	あふてぃ	3-8 Dタイプ
6	ストリートファイターII	721,000	TLS-IDAPON	春麗使用 11人目
7	クイズ殿様の野望	4,044,800	タケさん	ALL 信長使用 90.1%
8	出たな!!ツインビー	3,073,800	TLS-ベテルギウス	2-3
9	出たな!!ツインビー(2人用)	2,076,000	TLS-ベテルギウス & MGF-大塚	2-1 (共にクリア)
10	バンダイク	1,647,320	MGF-KOB	1コインALL

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,382,250	CYBER-YAS	2-3前半
2	クイズ殿様の野望	4,694,500	MASTER,Q	ALL 91.4% 北条
3	EDF	636,700	CYBER-YAS	ST.3
4	GPライダー	44″97	CYBER-YAS	MT
5	剣豪	2,539,200	RAOUKEN	ALL 2周
6	R-TYPE II	578,100	SPLASH・RKN	2-2
7	ラッドモビール	9秒	CYBER-YAS	ROUND-20 RANK4W有
8	琉球	203,730	MINORI LOVE	10面
9	クイズH.Q.	66,000	S.I.Kより	ALL
10	テトリス	999,999	DOM	LINE 644

株式会社ロータスプレス

LOTUS PRESS

戦士たちへ!



満足できない君に

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、LAM－1を贈ろう。本格RGB出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。

より高みをめざす、そんな君をLAM－1は待っている。

LOTUS PRESS
AMUSEMENT
MACHINE



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、
ＧＭ係まで。

●ビデオゲームソフト
豊豊に揃えております。
(1例)



今月のおすすめ品【5月1日→5月31日】

麻雀遊技……12,000円
麻雀夏物語…17,000円
麻雀ファンクラブ…13,000円
ねらえ!トップスター…9,000円
レディーハンター…9,000円
達人…………43,000円
スラップファイト…7,000円

ゲーム基板価格リスト

[KONAMI]
A-JAX ¥ 50000
キューブリック ¥ 30000
クライムファイター(2P) ¥ 90000
グラディウスII ¥ 50000
グリーンベレー ¥ 10000
沙羅曼蛇 ¥ 30000
トライゴン ¥ 68000
ライフフォース ¥ 30000

[NAMCO]
KLAX ¥ 9000
オーダイン(SYS-2) ¥130000
スプラッターハウス(SYS-1) ¥ 80000
ドラゴンスピリット(SYS-1) ¥ 80000
バーニングフォース(SYS-2) ¥110000
フェリオス(SYS-2) ¥120000
マーベルランド(SYS-2) ¥120000
ワールドコート(SYS-1) ¥ 60000
球界道中記(SYS-2) ¥120000

[CAPCOM]
1941(CP SYS) ¥120000
エリア88(CP SYS) ¥100000
ストライダー飛竜(CP SYS) ¥140000
ハテナ?の大冒険 ¥ 23000
ブラックドラゴン ¥ 18000
虎への道 ¥ 22000

[TAITO]
火激 ¥ 20000
ゼロウイング ¥ 40000
ダブルドラゴン3 ¥ 82000
バブルボブル ¥ 40000
フリップル ¥ 20000
ラスタンサーカ2 ¥ 23000
レインボーアイランド ¥ 38000
西遊降魔録 ¥ 15000

[SEGA]
M.V.P. ¥ 47000
カルテット2 ¥ 32000
ゴールデン アックス(SYS16) ¥ 50000
テトリス(SYS16) ¥ 55000
ブロクシード(SYS16) ¥ 50000

[DATAEAST]
アクトフェンサー ¥ 10000
スタジアムヒーロー ¥ 10000
ダークシール ¥ 50000
バルダーダッシュ ¥ 48000

[SNK]
ASO ¥ 18000
S.A.R(レバーなし) ¥ 25000

[TECMO]
ガンディーラー ¥ 28000
ジェミニウイング ¥ 25000
ワールドカップ90 ¥ 69000

[JALECO]
P・47(MEGA SYS) ¥ 38000
天聖龍(MEGA SYS) ¥ 40000
武田信玄(MEGA SYS) ¥ 38000

[IREM]
R・TYPE ¥ 23000
Xマルチプライ(M72) ¥ 39000
ドラゴンブリード(M72) ¥ 40000

[UPL]
オメガファイター ¥ 18000
ムスタング ¥ 35000

[その他]
アウトゾーン ¥ 69000
ハットリス ¥ 10000
ギャルの告白 ¥ 8000
フライデー麻雀 ¥ 8000
個人教授 ¥ 5000
麻雀学園1 ¥ 8000
麻雀刺客 ¥ 8000
スーパーリアル麻雀PIII ¥ 40000
エイリアンズ ¥ 60000
クォース ¥ 40000
グラディウス(電源付き) ¥ 30000
グラディウスIII ¥ 45000
サプライズアタック ¥ 38000
サンダークロス ¥ 50000
パロディウスだ! ¥ 90000
リングの王者 ¥ 28000
エアバスター ¥ 53000
ギャプラス ¥ 18000
デンジャラスシード(SYS-1) ¥ 98000
ドラゴンセイバー(SYS-2) ¥138000
ファイネストアワー(SYS-2) ¥120000
ブレイザー(SYS-1) ¥ 60000
ローリングサンダー2 ¥143000
ワールドスタジアム89(SYS-1) ¥ 80000
源平討魔伝 ¥ 30000
F1ドリーム ¥ 18000
サイドアームズ ¥ 15000
ストリートファイター2 ¥238000
ファイナルファイト(CP SYS) ¥160000
マジックソード(CP SYS) ¥135000
カダッシュ ¥ 40000
タツジン ¥ 55000
ダライアス ¥ 48000
パラメデス ¥ 24000
ヘルファイヤー ¥ 18000
レイメイズ ¥ 30000
究極タイガー ¥ 28000
エイリアンストーム(SYS18) ¥ 50000
ゲイングランド(SYS24) ¥ 55000
コラムスII ¥ 50000
フラッシュポイント(SYS16) ¥ 40000
ムーンウォーカー(SYS18) ¥ 62000
エドワードランディ ¥ 83000
スーパーバーガータイム ¥ 62000
トリオザパンチ ¥ 25000
ファイティングファンタジー ¥ 35000
NEO・GEO(本体) ¥ 41000
ネオジオ用ソフト ¥28000より
脱獄 ¥ 20000
ワイルドファング ¥ 28000
ダイナマイトデューク ¥ 40000
忍者龍剣伝 ¥ 33000
ロッドランド(MEGA SYS) ¥ 45000
破跳(MEGA SYS) ¥ 40000
R・TYPEII ¥ 40000
イメージファイト(M72) ¥ 40000
大工の源さん ¥ 55000
タスクフォースハリアー ¥ 40000
宇宙戦艦ゴモラ ¥ 39000
パイプドリーム ¥ 43000
ビタミンC 特価 ¥ 4500
ミス麻雀コンテスト ¥ 8000
麻雀ファンクラブ ¥ 23000
麻雀殺人事件 ¥ 18000
スーパーリアル麻雀P1 ¥ 3000

[ROMKIT]
オーダイン ¥ 25000
マーベルランド ¥ 20000
バーニングフォース ¥ 10000
ファイネストアワー ¥ 19000
ドラゴンセイバー ¥ 45000
㊕ローリングサンダー2 ¥ 45000
ワールドスタジアム89 ¥ 10000
ブラストオフ ¥ 10000
デンジャラスシード ¥ 10000
ドラグンスピリット ¥ 10000
ブレイザー ¥ 10000
ワールドコート ¥ 3000
その他 各種あり。

●基板の価格は変動していますのでTELにて確認してください。

●商品のご注文は現金書留をご利用ください。
●代引システム(午後3時までにTELしていただくと次の日に商品が手元に届きます)

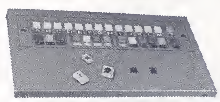
SVG-8

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

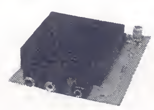


標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800

●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
●新機種はさらに鮮明。
●カラー微調整がかんたんにできます。
●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
●連射のスピードが調整できます。
●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
●配線はSAM規格。
●RGB21ピン対応。
●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
●ヘッドホン端子付き。
●マージャンや特殊パネルにも対応できます。



麻雀パネル ¥9,800



ステレオキット
RPS-8(別売)
¥8,000

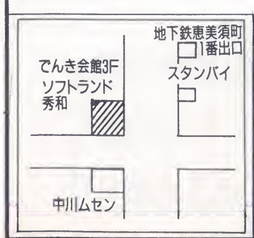


ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

— 絶賛発売中!! —

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用 / ■メガドライブ用 / ■Fコン用 ¥3,500
■パソコン用 / ■マークIII用 ¥2,500
■別売RGBケーブル 15ピン / 21ピン ¥3,500



ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL(06)649-7177

GAMEST ゲーメスト 6月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

5月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
5月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト6月30日発売8月号誌上にて。

❶ナムコ提供スティールガンナーステッカー　（5名）



A4サイズの大型ステッカー！

❷カプコン提供カプコンレーシングテレカ　（10名）



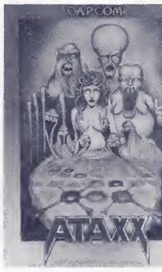
ガンバレ和田選手！トップを狙え石川選手！

❸データイースト提供ロボコップ2ポスター　（10名）



前作をしのぐ完成度だ！

❹カプコン提供アタックポスター　（10名）



ベム・ベラ・ベロの世界ですね。

❺カプコン提供殿様の野望ポスター　（10名）



キミはどのキャラクターで天下統一を目指してる？

❻ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード　（5名）



捉破りの4コマテレカとワイルドボイズンテレカ。

❼毎度おなじみ㊙生写真　（3枚1組10名）



開けてビックリ！ウヒヒのトホホ。

❽S.S.T.BANDサイン入りゲーメストスタッフジャンパー　（5名）



5月2日・東京
5月4日・大阪でライブだ！

❾ポニーキャニオン／サイトロン提供S.S.T.BANDサイン色紙　（5名）



アルバム「フォーミュラ」も絶賛発売中だ！

❿オリジナルゴーレム君キーホルダー　（5名）



残り少ないぞ!!

当選おめでとう　4月号当選者発表

アイレム提供アイレムビデオインフォメーション
岩手 赤崎 彌君
山形 佐藤和則君
千葉 田久保 創君
東京 吉田進一君
〃 斎藤留美子さん
岐阜 大籔宏樹君
和歌山 藤井豊一君
京都 山崎光雄君
兵庫 矢野克英君
大分 栗林佐千子さん

コナミ/ゲ屋提供コナミ矩形波倶楽部古川もとあき氏サイン色紙
秋田 奥山 寛君
群馬 室岡正彦君
〃 外山陽一君
栃木 青木一裕君
神奈川 新井田利昭君
新潟 小林長郎君
富山 高田秀樹君
大阪 浦部光一君
福岡 井上元宏君
鹿児島 下路和弘君

カプコン提供カプコンレーシングステッカー
千葉 山崎高嗣君
東京 早川博史君
神奈川 一柳竜二君
〃 矢部孝昭君
山梨 斎藤裕一君
新潟 河田卓也君
愛知 光川真樹君
奈良 松本和久君
福岡 井上孝俊君
〃 野口賢一君

ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
栃木 萩原芳彦君
神奈川 大嶋茂晃君
静岡 水田洋志君
岐阜 原 宣央君
大阪 菊地勇人君

ゲーメスト/ゲ屋オリジナルノート
栃木 増渕和征君
東京 一ノ関 勲君
神奈川 坂田智也君
〃 武井浩司君
大阪 平野晃男君
兵庫 加古雅樹君
〃 小西達也君
山口 岡崎幸治君
〃 平中和之君
香川 萬谷信哉君

ゲーメスト/ゲ屋オリジナルポストカード
北海道 大畑英明君
〃 中村精一郎君
青森 山城信一君
岩手 田所 恵君
宮城 鈴田美湖さん
山形 菊田孝紀君
秋田 塚木晴子さん
福島 石野彩泉さん
埼玉 江原梨絵さん
〃 倉地智治君
千葉 岡田雄仁君
神奈川 蓮沼雅樹君
〃 上野邦彦君
静岡 佐野良仁君
愛知 鬼頭和明君
岐阜 丸山 勲君
島根 原 敦司君
愛媛 吉本 晃君
福岡 白銀秀市君
熊本 吉成友久君

ゲーメストオリジナルステッカー
北海道 堀尾哲也君
群馬 二ノ宮圭介君
千葉 作田政美君
奈良 吉村寿和君
大阪 宮本 渉君

㊙生写真
群馬 白岩道隆君
茨城 高野義明君
埼玉 渋澤光幸君
東京 花田桂一君
〃 神田潤一君
〃 石井純子さん
〃 松沼正光君
神奈川 石原信康君
兵庫 柴田毅正君
鳥取 湯村博士君

カプコン提供U・S・ネイビーテレカ
北海道 中山正人君
岩手 寄松裕也君
宮城 吉田喜一郎君
神奈川 小野寺裕介君
新潟 井口文男君

エス・エヌ・ケイ提供NEO・GEOレンタルパック
宮城 石岡宏晃君
茨城 嶋田広文君
〃 高野義明君
千葉 藤井正恵さん
東京 五十嵐恵子さん
静岡 高須晴彦君
愛知 加藤久也君
福井 大谷篤志君
兵庫 橋本彰浩君
高知 谷 建二君

お年賀状スペシャル「3年目の松の内」プレゼント当選者発表

①大阪 浜田康司君
②東京 金澤夢子さん
③東京 臼井政幸君
④埼玉 山内一憲君
⑤新潟 樋口 聡君
⑥大阪 正井文博君
⑦福島 佐藤武志君
⑧埼玉 井上政広君
⑨北海道 山田晴康君
⑩茨城 山本義教君
⑪埼玉 鈴木哲也君
⑫東京 堀江健司君
⑬福岡 井上元宏君
⑭東京 松田憲治君
⑮東京 箕輪正敏君
⑯栃木 相馬祐介君
⑰兵庫 柴田毅正君
⑱東京 市川典明君
⑲神奈川 斎藤英夫君
⑳大阪 小川 敦君
㉑富山 山田健治君
㉒広島 山崎 剛君
㉓群馬 馬場貴和君
㉔東京 龍淵いずみさん
㉕神奈川 増田 剛君
㉖神奈川 篠原 徹君
㉗鹿児島 大淵祐一郎君
㉘大阪 外川政人君
㉙北海道 清水康之君
㉚京都 澤田明良君
㉛福岡 中川利裕君
㉜東京 石山ゆかりさん
㉝和歌山 中井進一君
㉞東京 神宮智咲君
㉟兵庫 小村賢史君
㊱埼玉 木村明美さん
㊲神奈川 森佳智子さん
㊳大阪 永田知枝さん
㊴兵庫 川村美穂さん
㊵岡山 種本栄二君
㊶山形 石澤敏博君
㊷埼玉 小林巨実君
㊸東京 高階俊嗣君
㊹千葉 真木 修君
㊺大阪 神田元幸君
㊻奈良 東 武志君
㊼大阪 浜崎玲子さん
㊽千葉 松澤宏幸君
㊾山口 田村 清君
㊿大阪 大塚 崇君
51 新潟 帆苅康洋君
52 東京 岩波和昭君
53 茨城 永原 繁君
54 静岡 中西和也君
55 栃木 森田光明君
56 北海道 平瀬正人君
57 大阪 栃尾 篤君
56 富山 後田幸治君
56 東京 鏑木 宏君
56 青森 田村友則君
56 東京 岸本泰之君
56 埼玉 鈴木考行君
56 大阪 谷 吉則君
56 神奈川 山田幸弘君
56 千葉 佐藤篤志君
57 富山 牧田 功君
57 福井 久保健治君
57 大阪 佐伯昌昭君
57 千葉 岩倉宏介君
57 静岡 望月 裕君
57 富山 林 秀樹君
57 徳島 上野陽一君
57 埼玉 小林 暢君
57 東京 柴野公大君
57 兵庫 山下一磨君
58 東京 川名浩子さん
58 大阪 黒田英昭君
58 福島 加藤健一君
58 茨城 稲田政勝君
58 三重 星野大樹君
58 宮城 佐藤智昭君
59 静岡 榊原理人君
60 千葉 岩井 努君
61 広島 古城 薫君
61 神奈川 山本竜太君
61 栃木 今泉 崇君
61 大阪 大阪淳一君
61 大阪 篠原雅弘君
62 茨城 佐野祥子さん
62 山口 道給一人君
62 東京 清水史郎君
62 三重 礎部昌夫君
63 静岡 佐藤芳宏君
63 群馬 猿谷将史君
63 京都 村田康弘君
64 埼玉 斎藤賢郎君
65 群馬 久保田佳一君
66 兵庫 田中英将君
67 東京 斎藤留美子さん
68 福岡 野口久美子さん
69 大阪 西村暁仁君
70 大阪 澤崎陽一君
71 神奈川 長沢 力君
72 埼玉 近藤瑞穂さん
73 青森 本部賢一君
74 静岡 日吉泰成君
75 神奈川 小林有久君

ゲーメスト大賞投票者テレカ当選者発表

北海道 佐藤栄治君
〃 河田義郎君
青森 湊 由喜男君
山形 渡辺 薫君
福島 矢内直彦君
〃 大野直樹君
群馬 二ノ宮圭介君
栃木 石塚正人君
〃 武田哲郎君
茨城 斎藤 剛君
〃 野口 浩君
埼玉 小山貴志君
〃 長井紀夫君
〃 本間哲也君
〃 高野恵介君
〃 高原保法君
〃 鈴木哲也君
〃 加藤高明君
千葉 小倉浩一君
〃 白井功一君
〃 滝沢直樹君
〃 本橋勇司君
〃 高橋 圭君
東京 神崎ひろこさん
〃 和島 聡君

東京 塩野裕幸君
〃 深津三雅君
〃 馬場 崇君
〃 大井 正君
〃 神保成実君
〃 松沼正光君
〃 若林俊男君
神奈川 延澤智之君
〃 平田隆之君
〃 武石優実君
〃 川口伸洋君
静岡 日吉泰成君
長野 林 勝彦君
富山 萩原和紀君
〃 土田 誠君
愛知 福地俊之君
和歌山 児島史秀君
大阪 新座恒治君
〃 寺田美紀さん
〃 辻村雅至君
兵庫 亀井康一君
高知 上田高広君
福岡 広島正治君
〃 北出淑美さん
熊本 巣山智之君

ゲーメスト

7月号

次号は5月30日発売!!

奥義全公開!!ストリートファイターII

コットン、ラッドモビール、出たな!!ツインビー

ウルトラマン、レーシングビート、大大アンケート結果続報だぁ!

論 ハイスコア打ち切りについて

客層を変える？

ゲームセンターの客層について今月は書いてみたいと思います。

というのは、地元の店で友人がバイトしていた所が、最近ハイスコア集計が打ち切りになったのです。理由は客層を変えるというものでした。

私はこれまで〝ハイスコア打ち切り事件〟を何回か経験していて、これで大手メーカー3社すべて経験してしまいました。ハイスコア打ち切りというのは各店それぞれの事情があり、一概にはいえないと思います。しかし、私の場合はすべて納得のいかないものでした。

ハイスコア打ち切りの主な目的は、毎回〝客層を変える〟というものです。では、客層を変えるのは、どのような場合に有効でしょうか。

まず、都会の駅のそばの一等地にゲームセンターがあり、常に夜遅くまで人がいっぱいいるゲームセンターが当てはまるでしょう。必ず客が店にあふれているわけですから、プレイ時間が短いほうが確実にインカムが上がります。

安易な現状把握

しかし、今回の場合、店は駅から遠く、夜はハイスコアマニア以外ほとんど客はいませんでした。また、いつも疑問に思うのですが、ハイスコア打ち切り＝一般の客が増えるという公式には無理がありすぎます。一般客を入れるための店内の改装、一般層にウケる機種の設置が先決なのはいうまでもないことでしょう。つまり、一般客とマニアで店がごった返しているような状況のみ、ハイスコア打ち切りがインカム向上の有力な手段となり得るわけです。

また、ハイスコアマニアが妙に団結して店の中をわがもの顔にしきっている場合もあります。あまりにもわがままにふるまっている場合にはハイスコア打ち切りもやむを得ないかもしれません。

しかし、私は店員と一度も話したこともなく、店の方針に一切口出ししたこともないのに、来ないでほしいと言われたことがあります。どうも、マニアは一般人と違うエイリアンのように思われていて、そういう人間とはかかわりたくないというのが本音のようでした。

マニアは、なんとか店を盛り上げようと思ってハイスコアを作り、ゲーム台のメンテナンスをしっかりして常に努力をかさねます。もちろんそれはゲームが好きだからだし、みんなで仲よくゲームで遊びたいからです。コツコツ積み上げて、常連客も増えてきて売り上げも上がってきた。しかし、それは〝客層を変える〟の一言ですべてなくなってしまうものなのです。

（ぜんじ）



●長いようでやっぱり長かったここでの年月は、私という人間の出発点となった。「なるようになる」なんていわない。貪った経験とむしり取ったきっかけで、私は私の「なれるところまでなってやる」つもりだ。誰かが言った。「足踏みしてても靴は減る」。まず一歩。さて……。（じゃ、また来月!!　雑君保プ〔漫画家〕）

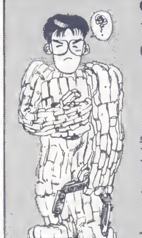


●「新しいふれあい…営団地下鉄線は全駅自動改札になります」というポスターが、上野駅に自慢気に貼ってあった。

ぼけ。何が新しいふれあいだ。自動改札にふれあいもへったくれもあるか。

素直に「キミタチにつきあうのは面倒だから自動改札にしてやったぜヘイ」と書け。

（毒虫小僧　古葉美一）



●このところ、特に都心部でマニア追い出しがはやってる（？）ようですが、その結果としてよくなった店はあるんでしょうか？逆に廃れた店のほうが多いような気がします。安易に他店の真似して自分の首をしめてるのかもしれませんよ。もちろん客側に何の非もないとは言えませんが。ご一考を…。　（FRS-N.O）



●今月の常識一言。

郵便物の宛名は鉛筆書きは減点。擦れて消えるのだ。

ああっ。DOHJINのコメントが超甘口！ちょ～っと落ち込んでるんで、厳しい言葉が出てこんぞ～（出すとバランスが取れないんで出せない）。えぇっ？パズルがないって!?それはページの都合だそーです。抗議は編集部にどーぞ。

（APAPA）



●最近、どんなゲームでも自己ベストがでたらこまめにメモするようにしている。これが結構、次にプレイするときのはりあいになるのだ。

ところで来月号でお送りするガンフォースの攻略はずる[2]氏のおかげで私が担当になってしまった。例によって資料中心でおもしろい記事にしようと思う！　（水島屋T.J.）



●ストIIはブランカとE・本田でクリア。それはいいとして、しばらくブランカばっか使っていたせいで、ブランカ＝私という図式が成り立ってしまったのである。7人目で出てくるともう悲惨。私に文句が飛んでくる。ただそれだけ。（ゲーマー兼走り屋の方へ、事故には注意!!・悠理）



●なんで毎年スキーは3月以降になるんだか。12月からやはり滑りたいよね。でも今年は5月いっぱい滑りそう。しかしこの歳になってからいろいろスポーツやりだした。20歳の頃より筋肉ついてるし。ゲーメストで仕事がない日はもうスポーツばっかり。ふう。こんなんでゲーマーがつとまるのかしら。不安。　（ずる）



●30円足りなくって、はずかしい思いをした友達のダンディー田宮君他たくさ──んのゲーメスト読者の皆さん、ごめんなさい。予告なしで530円の特別定価になっていたって「このーッ、ゲーメスト」って怒りバクハツ？でも30円のおかげで付録がつけられました。30円高くてもこんな付録がほしいーという人はお手紙して。

（TM）

GAMEST ゲーメスト 6月号

■平成3年6月1日発行　第6巻6号通巻58号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　はん　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぶー　N・O　ずるずる
T・J APAPA YOU・A 遠藤ちゃら子　塩原利康
はんたあ　C・LAN　バイオ　HIR　古葉美一
植村伴北　飯田豚磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず　かる　萩原祐四郎
佐藤孔建
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ

©1991　新声社　雑誌03659−6
本誌からの無断転載を禁じます。

待ってー、もうひとこと

最近はストリートファイターIIばかりやっていて、ほかのゲームは眼中にありません。一応全キャラでクリアできたのですが、意外にもガイル・ブランカでやるとなかなかクリアできません。

個人的にはザンギエフがお気に入りで、スクリューパイルドライバーをかけまくってます。ジャンプしてとびこむと出しやすい。（ぜんじ）

表紙の裏をとれ

新年度になりまして、いろいろなことがあったせいか、最近は買った文庫本も読まずに電車の中で、寝てしまうことが多くなってしまいました。

私のおすすめの本は、一連のストーム・ブリンガー関係の、M・ムアコックですな。異色ファンタジーって感じ。あとは魔法の国ザンスかな（ギャグじゃない）。ほんわかしてるよ。

藤原ひさし

頑張ったぜコーナー



Innovations in Recreational Electronic Media

生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

irem アイレム株式会社
IREM CORPORATION

本　　社　(〒550)大阪市西区阿波座2-2-18 西本町川渕・住生ビル13F　☎(06)535-1060（代表）
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23 オーク南麻布ビル　☎(03)3442-3081(代表)
Nishihommachi-Kawabuchi Sumitomoseimei Bldg., 2-18 Awaza, 2-Chome, Nishi-ku, Osaka 550, JAPAN.
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

これが世界最大の銃撃戦！

ガンフォース GUN FORCE

©1991 IREM CORP.

状況に応じて4種類の銃を使いわけ、海上要塞を破壊せよ。これが最終オペレーションなのだ！

アイレムの細かいグラフィックを生かした戦闘アクションゲーム、それが「GUN FORCE」だ。ゲームをプレイしたところ、複雑な要素は全くなし！インストラクションカード（ゲーム筐体に取り付けてある説明書）なんか見なくてもプレイ上、全然支障をきたすことがないように非常にシンプルにできている。「剣豪」とは一味違ったアクションを、存分に楽しんでほしい。

▼ゲーム設定は近未来戦争だ！

このゲームの世界を記しておこう。

西暦2000年。

R国は高性能の軍事コンピュータ制御による海上要塞の建設に成功した。

これを機にR国は隣国への侵略を開始。同時に各国の軍指揮中枢コンピュータへアクセスし、指揮系統を遮断、各国は反撃能力を失い侵略されるままとなった。

すべてのコンピュータは監視下に置かれ、武装集団はことごとく鎮圧された。

反R国軍は最後の望みをかけ、2人の兵士を海上要塞破壊に向かわせた。

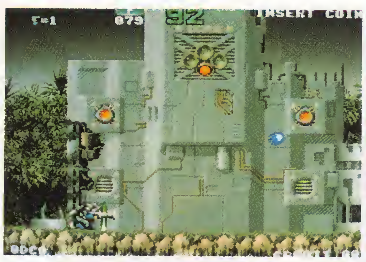


戦地に送られる兵士。渋い…。

▼簡単操作で武器を使いこなせ！

ではいつものように操作系統の説明から入っていこう。

レバーは8方向レバー。このうち、主人公の操作は主に右、左、上、そして下の4方向を使って行われる。左右ではスクロールの移動、上下ではしごなどの昇り降りだ。

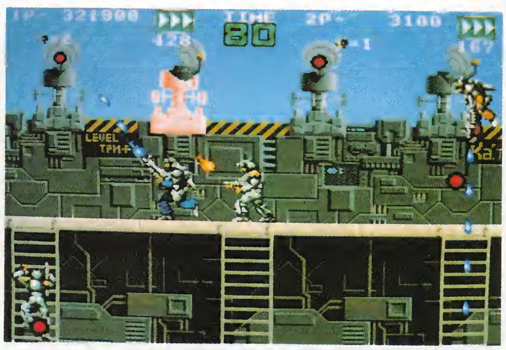


ここが左側の……。右側を撃つ角度もこれがグッド。

残りの斜め4方向だが、これは主人公の持つ武器の方向指定を行う際に使用する。つまり、武器は斜め4方向に固定することができるのだ。

ちなみに武器は操作でこそ8方向だが、ソフト的に16方向に撃つことができるので、たとえば1面のボスは安全なところに身を置いて、その位置から武器を撃つタイミングで微妙な方向を決める、というテクニックなども必要になってくるのだ。

ボタンは2つ。Aボタンで、前述した16方向に攻撃でき、Bボタンでジャンプと乗り物の乗り降りを行う。このとき、ジャンプ中も左右の移動ができるのでしっかりと覚えておこう。さらには、このジャンプ中にレバーを入れれば（8方向）その方向にも攻撃できる。要するに、かなり自由に攻撃ができるというわけだ。



3面ボス。はしごからの敵兵はゾロゾロわいてくる。

▼4種類の銃を使い分けろ！

主人公がスタート時に持っている武器は弾数無制限なのでいくらでも撃てるんだけど、アイテムを取ることによって武器をチェンジし、ケースバイケースで使い分けたりすることが必要となってくる。ただし、これらの武器には弾数が制限されており、取ったときは300発使えるようになっている。

4種類の武器の説明は以下のとおり。

AUTO（オート）＝フルオート機関銃

スタート時の銃の機能が連射できるようになる。1回押しただけで10発ちかく連射してくれるので耐久力のある敵のジープなどには非常に使える。



ボス手前の修羅場。激戦区だ。

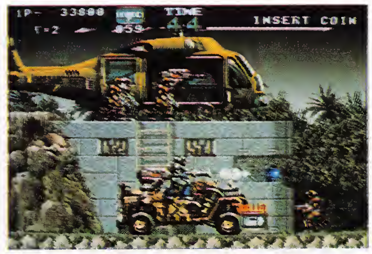
BAZ（バズーカ）＝バズーカ砲

1面で主人公が乗って攻撃できるジープの場所で敵を撃つと出現する。連射性こそ乏しいものの1発1発に破壊力があり、当たり判定も大きい

ニューゲームチャンプ
ガンフォース
ローリングサンダー2
ニンジャキッズ
TEKI・PAKI

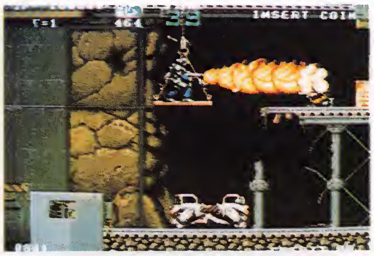
NEW GAME CHAMP ［アクションゲーム］

ので敵があまりいない場所で、タイミング重視の攻撃が要求されるときに効果を発揮するのだ。



ここでヘリに乗り換える。強いぞ!!

F・T（フレームスローワー）＝火炎放射器
2面以降で出現する。その名のとおり、ファイヤーフレームを放射できる。近距離の敵に使えるうえに、レバーを回しながら撃つと全方向に攻撃がフォローできるので武器の中でもかなり使えるのではないかと思われる。



フレームは強いぞ。乗り物にはこんなのもある。

LASER（レーザーガン）＝レーザー銃
細長いレーザーが撃てるようになる。ザコキャラに対しては貫通力があるようなので

オートのように敵に囲まれたときなどに有効だ。



ロープをつたって移動もできるぞ。

BULLET（モアシェルズ）＝弾数補給
チェンジする4つの武器の弾数が増える。出たら必ず取るべきアイテムであろう。

BONUS（ボーナスポインツ）＝ボーナス点
点数が得られ、スコアがアップする。これはとってもうれしいのだ。

これらのアイテムは敵を倒したり、ボックスを壊すと出現するぞ。



この砲台は出現前につぶしておこう。

▼主人公を助ける数々の兵器

ステージが進行していくと、ところどころに主人公が乗ることのできる兵器や固定武器が配置されている。

これらの兵器はそれ自体で体当たりなどの攻撃力がある上に、備えつけてある兵器の武器で攻撃もできるので、乗り物には必ず乗ってゲームを進行させていくのがベター。

兵器や固定武器の前ではBボタンで乗り降りできるので、乗り物が被弾して使い物にならなくなったら、すぐ降りてしまおう。

なお、乗り物に乗っている時も主人公に当たり判定はあるので気をつけて操縦してほしい。

▼戦地を詳細に再現！

ラウンド1
スタートのステージだけあって慎重に進んでいけば怖くはない。

言い忘れたけれど、このゲームでプレイ上、大変役立つポイントが一つある。それは「敵に当たっても死なない」ということだ。つまり、注意すればいいのは敵の弾および、敵が操るジープetc、なのだ。

もしも、敵と重なって「怖い！」と感じたら、ジャンプして下撃ちすれば大丈夫！

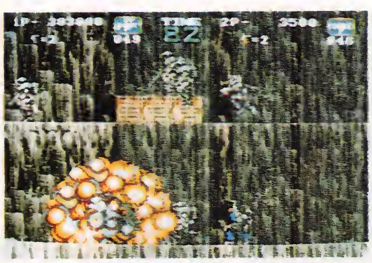
というわけで、このステージは始まったら弾を撃ってスクロールさせて、敵を出現と同時に倒す、というテクニックで途中のヘリコプターのところまでは進むことができる。

途中に出てくるアイテムのバズーカは取っても取らなくてもいい。というのはヘリコプターに乗ってしまえば注意すればいいのが、空中を飛行してくるロボットのみとなるからだ。

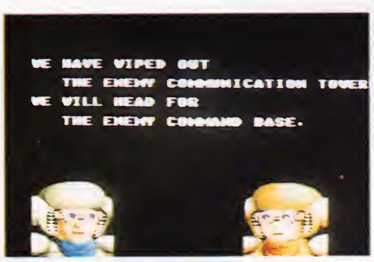
そしてヘリコプターが被弾して、これ以上進めないような場所まできたら次はジープの登場となる。主人公に当たり判定があることを念頭において、ボスまで進んでいこう。



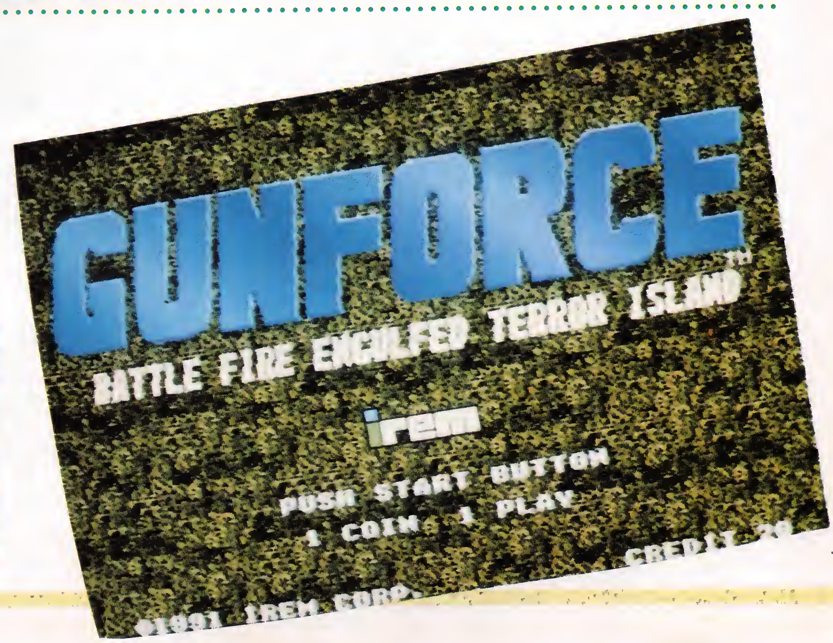
2面ボス。安地を見つけたい！

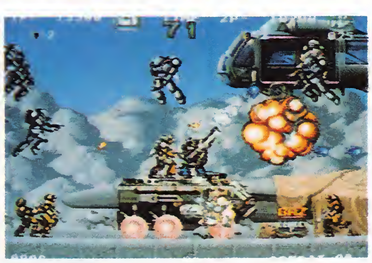


このグラフィックがアイテムの得意技(3面)。



ワイプアウト!?ってもしかしてあれ?





4面をちょっとだけ紹介。この後もつらい戦いは続く…。

ということで、次号では4面以降の紹介とともに攻略を、編集部のずるずるがやる気をだしているのでしばし待っていてくれい！

（水島屋T.J.）

前半をポイント攻略だ！

ローリングサンダー2

©㈱ナムコ

前作から5年、女性工作員レイラを主人公に再登場。前作をやったキミも、やったことのないキミも、記憶力と根気を武器にクリアを目指せ！

からっき

今回からローリングサンダー2の攻略をクリアするまで徹底的にやっていこう。

このゲームは、かなり難しく、少しやっただけで面白くないと思う人もいるかもしれないが、やればやるほど味のあるゲームである。

今回の攻略は、本気でクリアしたいと思っている人のための攻略である。今回はポイントを押さえていこう。

前作をクリアした人でも、ローリングサンダー2をクリアすることは難しい。このゲームをクリアするには、記憶と根気が必要となるぞ。

▼ゲームシステム

基本的には、操作は前作と同じ。変わった点は、敵にぶつかってもダメージにはならない、2人同時プレイ、次の面に弾薬を持ち越せない、目標位置へ行き画面内の敵をすべて倒すと面クリア、というところだ。

特に注目したいのが、ぶつかってもダメージにならない点だ。これにより、少しは無理矢理にでも進めるようになった。

▼敵は強力だ

ゲーム中の敵キャラのほとんどがマスカー（普通戦闘員）タイプだ。ということは、純粋に難しく、出現パターンと敵の性質さえ覚えておけばクリア可能ということである。

基本的な敵の性質を説明していこう。

●プレイヤーと同じ段の扉やシュートから出現した敵は、すぐさま銃を撃ってくる。

●敵はプレイヤーがすぐ近くにいる場合のみパンチを出す。このときは、しゃがんでいればダメージを受けることはない。

●画面外に敵を消すと出てこなくなる。

▼出現パターンを覚えろ

このゲームの攻略法は、敵の出現パターンを覚えていれば99%クリア可能だ。しかし、プレイしていて、敵にやられるポイントがいくつかある。

今回は、そのポイントを解説していこう。

〔ラウンド1〕マイアミシティ

最初の面だけあって極端に難度が低い。後半でマスカーホワイトが出てくるので、こいつだけを注意すれば大丈夫であろう。

〔ラウンド2〕ギムドー豪邸内

常に後ろからくる敵に注意しなければならない。敵の種類も見わけられなければならないぞ。

問題となる場所は、魚の絵がある場所。この絵が敵出現のシュートに変わる。

ここは、上の段に敵が3人出現する。すぐに上の段に昇らずに、像の所まで行く。像にぴったり張りついて銃を立って撃てば、放電している敵を倒すことができる。それから上段に昇ればよい。右に進み画面が上にスクロールしたら敵2人がシュートから出現する。ここで出てくるマスカーイエローはすぐに銃を撃ってくるので、しゃがんで左に向かって撃つようにしよう。

今度は下りの所を説明しよう。

下に下に降りる所は、できるだけ右側を使うほうがいい。降りる場合は、下にあるドアの真横または、扉に重なるように降りる。すると、扉から出てくる敵に銃で撃たれることはない。

一番下に降りたら今度は左に進むことになる。左にずっと歩くと障害物がある。ここまで歩いていくと、敵が左右から現れる。ここは右側から出現する敵を優先して倒すこと。

次のポイントは写真①の所。背景の位置まで進み左側から出現する敵を倒す。そして少し左に進むと、右側に敵が現れる。こいつに注意しなければならないぞ。

その後は、左にずっと進んでいけば、問題点はない。爆弾を投げるやつだけには注意しろ。



放電する敵は、後ろを向いたときにボンベを撃つのだ。



この位置ぐらい近づいていれば、銃を撃ってくることはない。



この位置より左側だと右側に敵が出現してしまうぞ。①

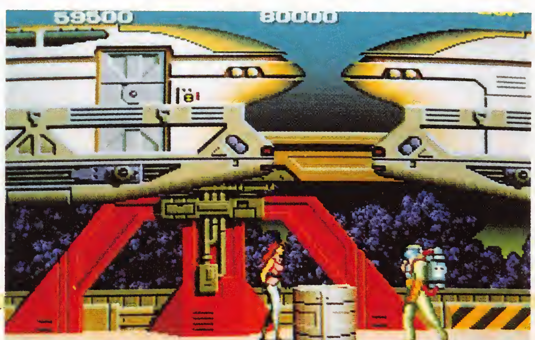
〔ラウンド3〕水中通路

この面は、右にずっと進むだけだが、トラップがたくさんあるぞ。

まずはスタートして右に進むと左側からマスカーホワイトが出てくる。こいつは、しゃがんで銃を撃つので、早めに倒したい。

最初の障害物の右側には、放電する敵がいるので、障害物をすぐに跳び越さず、こいつを倒してから進むように。

次の障害物のある所では、

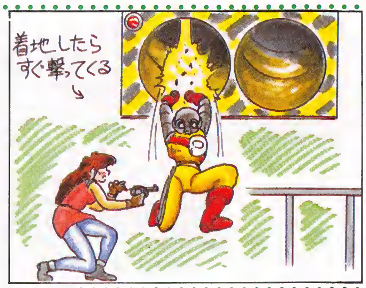


こいつがいるので、障害物を跳び越えていってはいけない。

左右から敵が現れる。ここも左からマスカーホワイトが出てくるので、こいつを優先的に倒すように。

次は、写真②の位置だろう。1人目の敵は近づくと変な物をはいてくる。これは、当たっても死ぬことはないが、こちらの銃の弾を防いでしまう。こいつを倒して進むと、いきなり敵が2人現れるので、落ち着いて倒そう。1番上の段にいる敵は、爆弾をころがしてくる。爆弾を投げる前に倒すか、投げてくる爆弾をジャンプでかわしてから倒してもいい。

さっきの所から右に進んで行くと、障害物が2段に置いてある所がある。一見すると先に進めない気がするが、大丈夫。これは見てもらうしかないだろう。障害物のむこう側から敵が爆弾を投げてくる。ここは、止まらずに障害物の所まで行き障害物の陰にいれば安全だ。こういう所は、2、3カ所あるので同じようにすること。



次は写真③の位置だ。写真のようにしていれば、敵は頭を出さない。ここは、いったん上の段にジャンプして乗り、すぐに降りれば、敵は銃を撃ってくるので、これで倒すことができる。

こいつをやっつけたら次の写真の位置までいっきに降りる。すると、敵をやっつけることができるぞ。

ここから先は、地面から敵が出現する穴がたくさんある。基本的には、後ろに現れる敵のほうがやっかいな場合が多いので、後ろに現れる敵を優先的に倒すように。

写真④の位置は、この面のラスト。写真の位置まで進むと敵がいっぺんに現れる。落ち着いて、しゃがんで銃を撃てば、問題はないだろう。

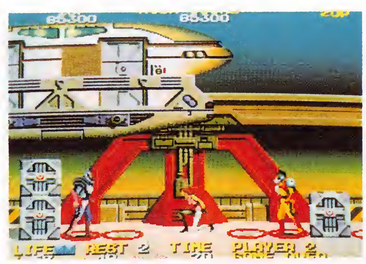
▼舞台はエジプトへ

このゲームは、4、7、8面が特に難しい。完全にパターンを作らないとクリアは不可能だ。できるだけ、パターンをくわしく説明していきたいので、次回はマップ付きで攻略していきたいと思っている。特に8面のパターンは、完璧なので、ぜひ紹介したい。

次回をお楽しみに！



ここまで降りればもう安心。あとは撃つだけ。



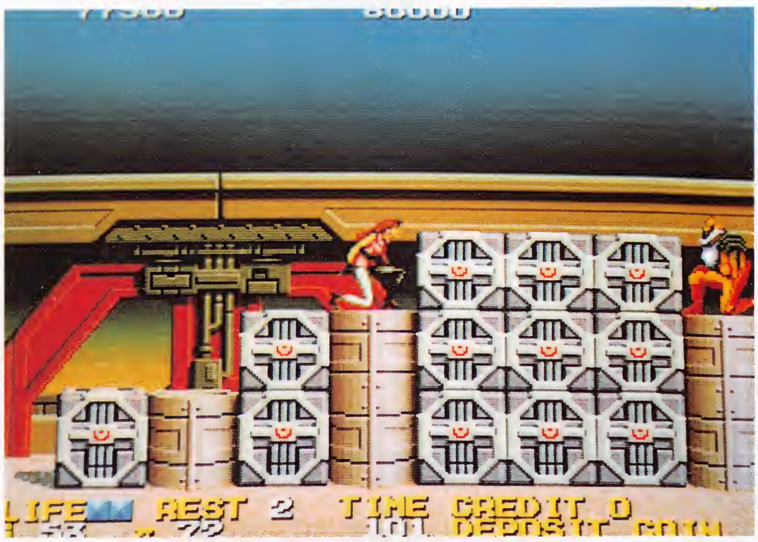
左側の敵を優先的に撃つ。パープルは、しゃがんで銃を撃つぞ。



何ら難しいことはない。上の段に昇るときは、シャッターの中に入らないよーに。④



2段目にいる敵をやっつけたあと。これからが難しい。②



このままでは、敵は頭を出さない。いったん上に乗ってから降りる。③

予告

ウルトラマンの攻略は次号だ!!

円谷プロから生まれたウルトラマンも今年で25年を迎え、あっちこっちで話題のタネになってますね。

ゲーム界でもバンプレストからアーケード版「ウルトラマン」が発売されたり、バンダイからはSFCの「ウルトラマン」が発売されたりで、大盛り上がり大会の今日このごろ。

ということで、ゲーメストでは次号7月号でこのウルトラマン（もちろんアーケード版のほう）の攻略をやるぞ!!

ウルトラマンの誕生のときから知っている人も、再放送でしか知らないキミも、しっかり記事を読んでウルトラマンになりきって怪獣とのバトルを楽しんでくれ。

一度でもウルトラマンを見たことのある人なら、よく知っている怪獣たちが続々と登場するので「わー、なつかしい」といっている間にやられてしまわないように!!

では、「シュワッチ」。





人形(忍者)たちのシノビアクション

THE NINJA KIDS
ニンジャ キッズ

©TAITO CORP

忍者と悪魔の戦乱絵巻。4人のキャラを使いこなせ!

アクション界に新風?人形忍者だ!!

タイトーから新発売されるこの忍者アクションゲームは、何と人形たちが主人公。では、彼ら(?)が戦うに至ったいきさつを紹介しよう。

時は世紀末…

人形たちが平和に暮らしている世界に危機がおとずれた。悪魔復活を願う一味が、街を占領してしまったのだ。

それを知った、忍者の血をひく人形師は、4体の忍者人形を作成し、悪魔の復活を阻止せんと、人形の街に送りこんだのだった。

ここに、忍者KIDSの戦いが始まった……。

個性派ぞろいの人形4人組

この物語の主人公である人形たちについて、少しふれておこう。



1P 半蔵(青忍) 冷静沈着にして4人のリーダー格。水の忍法の使い手であるが、同時に剣の達人でもある。無影斬(スライド斬り)は彼しかできない必殺技だ。



2P 佐助(黄忍) クールでニヒルな性格の持ち主。風の忍法の使い手で、連なる敵を貫通する鎖鎌を自在に使いこなす。



3P 茜(あかね)(赤忍) 気が優しく、4人中、最も身軽。火の忍法の使い手で、手裏剣が武器。接近戦時の体術にもすぐれる。



4P 玄太(緑忍) あわて者だが力が強い。土の忍法の使い手。武器の三節棍は連打がきき、敵に連続してダメージをあたえられる。

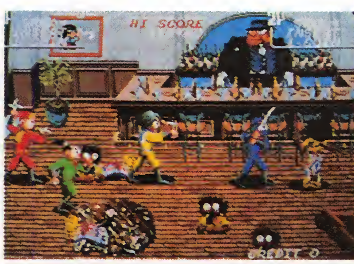
身のこなしを把握せよ

4人の中から1人を選択しゲームスタート。ダメージを受けてライフがすべてなくなると1ミス。残機が底をつくとゲームオーバー。

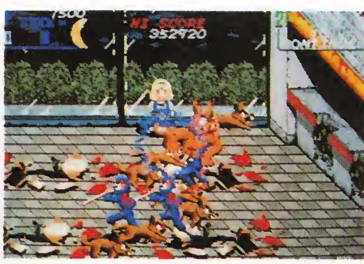
8方向レバーと攻撃、ジャンプの2つのボタンで操作。攻撃は、敵との距離、押している時間、そして連打などによってさまざまなパターンがあり、ジャンプボタンを同時に押すことにより忍法を使用できる。また、レバーを2回連続して入れると、側転アタック(無敵、ダメージをあたえられる)。1Pの青忍のみはスライド斬り(一番使える)になる。アクションは実に多種多様といえる。忍法はアイテムの巻物をためることで、最大4段階までパワーUP可能。(かる)



個人的には茜(赤忍)が好きだけど、半蔵がオススメ。



このように4人同時も可能。あれ!?うしろの絵は…。



1面ボスの狼男に必殺の無影斬が決まった!



茜のジャンプアタック。キャラによってかなり違う。



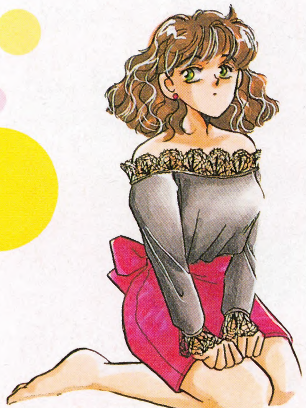
巻物4つだと、この豪水大波流が出る(半蔵の場合)。

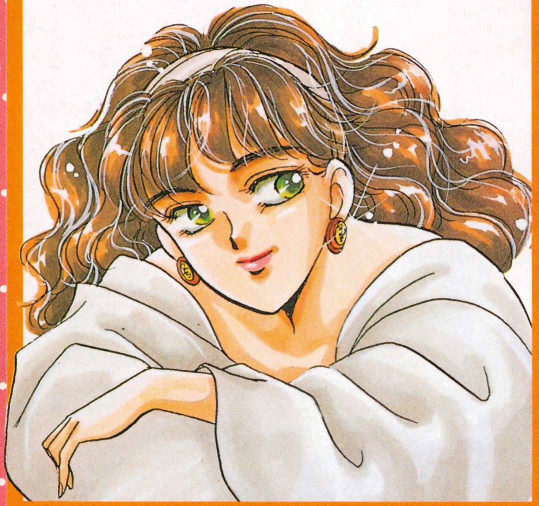


佐助の巻物1つ状態の忍法。1段階にしてはハデ。

第5回 すーぱーりあるまーじゃんたいむす
SRM TIMES

Ka　皆さん、こんにちは♡　PⅣの香織です。
M　どうも香織さん。今日はわざわざ…。
Ka　いえいえ。
S　この前は悠に来てもらったんですよ。お誕生日ってことで…。
Ka　私ももうすぐなんですよ、5月28日。
K　ってことは双子座かぁ…。ちなみに血液型は?
Ka　AB型です。
S　え〜、あたしとおんなじぃ！日本で一番少ないのにー。
M　双子のABってなんか凄そう…。
Ka　そうですか?よく二重人格とかって言われますけど、そんなことないですよぉ。
K　う〜ん、こんど愛菜ちゃんに聞いてみよ。
M　SRM史上最年長の20歳ってことですが、今は大学生…ですか?
Ka　ええ、一応。心理学がやりたくって。
S　ふえぇぇぇ、なんか難しそう…。
Ka　だって、麻雀って人間同士のさぐりあいでしょ?それの延長線上で。
M　根っからの雀士ですねェ(笑)。





NEW GAME CHAMP

君の頭を洗脳するぞ！
洗脳ゲーム
TEKI・PAKI
テキ・パキ
©東亜プラン

グラフィックを見て気づいた君はするどい！そう、あのゲームの雰囲気が…。
発売はちょっと先だけど待てない君のために先取り取材だ!!

東亜プランが出すゲーム、というとイメージされるのが究極タイガーに代表されるシューティングゲームだけど、ついにパズルゲームが登場した！今度のブロックは派手に消えるから壮快だぞ。
　写真中にあるピルロボットから分かるようにグラフィック担当はあの「アウトゾーン」の人で、「メトロポリスのイメージ」でデザインしたそうだ。また、画面切り換えは油がもれた時計のようなグラフィックが出てくるぞ。これも東亜の〝お得意パターン〟だね。

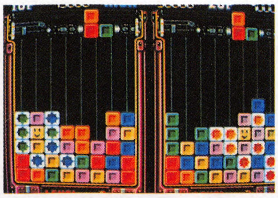
▼テキパキ遊ぼう！

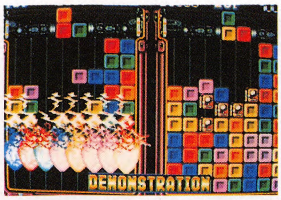
　では操作方法から説明しよう。レバーは3方向に動かす。左と右はその方向に、下でブロックが速く落ちて高得点になる。ブロックゲームではたいがい落下ポイントは低く設定されているものだが、テキ・パキでは下に入れてプレイする、しないは案外、得点に影響するようだ。
　ボタンは一つ、ブロックを回転させるために使う。ブロックは形が決まっていて回転パターンは4パターンしかないので頭が混乱することはないだろう。
　さて、かんじんのルールだが、フィールド上部から落下してくるブロックを操作して下に積んでいき、同じ色のブロックを5個以上（どんな形でもつながる）つなげて消していく。
　そして、すき間なくブロックが埋まってしまうとゲームオーバーになる。画面上部ではある程度自動的にブロックが落とされる場所が決まるようだ。
　ブロックの色は、前半レベル70までの色がレッド・ブルー・イエロー・グリーン・オレンジ・バイオレットの6種類。レベル70を超えるとこれにシルバーが加わり7種類に、レベル100を超えるとゴールドが加わり8種類となる。シルバーとゴールドはほかの色より得点が高くなっている（それぞれ、5個消すと5000、1万点）。

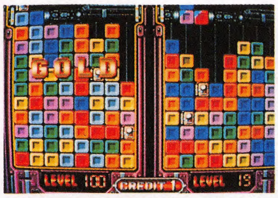
▼アイテムを忘れちゃいけない

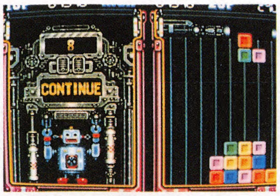
☆スマイリー　↓オールマイティに使えるブロック。レベル16ごとに一定時間、出現。
☆バクダン　↓5個並ぶと画面中のブロックがすべて爆発し、10万点ボーナスが得られる。ブロックを25個落とす度に出現し、スマイリーとの併用が可能だ。
（水島屋T.J）

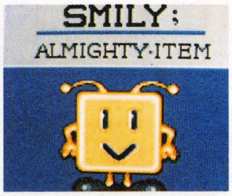

メカニックですね。タイトル下の2つのマスには、ある秘密が…。


光っているブロックのように組み合わせは多種ある。

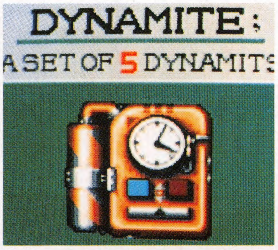

右の爆弾アイテムを消すと左のようにすべて消えてボーナスだ！


およそレベル20ごとに落下スピードは遅くなる。


こ、こやつはここにも…。



スマイリーは出現したらブロックをどんどん落とそう。



爆弾は10万点のチャンスだ！



このゲームをプレイしての感想をハガキに書いてカプコン(大阪)に送って下さい。PGCカードを差し上げます。
(住所・氏名・年令・性別・学年又は職業・電話番号とあなたの出したハイスコアも忘れずに書いて下さい。)

また鮮烈な闘いが

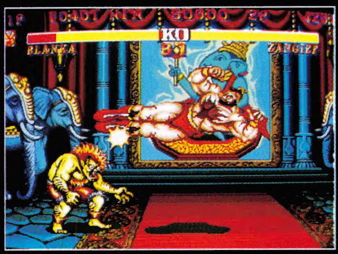
CPシステムで
爆発

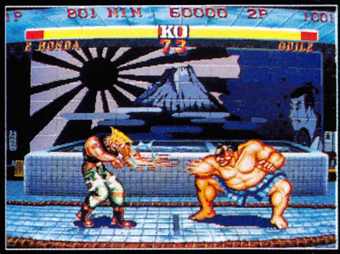
STREET FIGHTER II™

© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED









おなじみの波動拳、昇竜拳はもちろんユニークな必殺技を持つ選りすぐりの8人のプレーヤーから選び、世界のストリートファイターの頂点をめざせ！　CPシステムならではの複雑な素早い動きにキミはついていけるか？

株式会社カプコン®
本　　社　〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
東京支店　〒150 東京都渋谷区広尾1−3−18

ゲーメスト
June 6 1991
No.58
平成3年6月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻第6号通巻58号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円（本体485円）送料66円

KONAMI

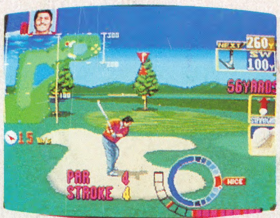
伝説は大地から生まれた。

大自然が創り出した、名門ゴルフコース「オーシャンパシフィックGC」。
今年もまた多くの挑戦者が世界中から集まった。しかし優勝する者はただ一人。
あなたは数々の強豪に勝ち抜き、勝者の栄光を手にすることができるだろうか。
しかし忘れてはいけない。最大、最強のライバルはこの18ホール自身なのだ。

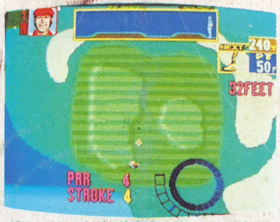




プレーヤーは個性豊かな4人の選手から選択。



専用コントローラーで抜群の操作性を実現。



グリーン上では起伏をボタン一つで確認。

▶最大4P同時プレイ可能(ディップスイッチで調整)
▶コンティニュー可能

VIDEO GAME　ゴルフィング グレイツ

GOLFING GREATS™

©KONAMI 1991

コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03(3264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL.06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367

雑誌03659-6 Printed in Japan